CASUS Belli

jeu de rôle
jeu de plateau
wargame
figurine

82 août septembre 94

Des frissons pour l'été
CHILL

En encart
jeu solo :
La libération de Paris

Bestiaire médiéval
incroyable...
mais historique !



255 FB - 9 FS - 5.50 $can
Réunion/Antilles/Guyane 42 F

Suite à « Témoin n° 1 »
Réponse aux détracteurs du jeu de rôle


oüi
102.3 FM

82 Sommaire



Critiques

Aides de jeu & articles

Scénarios de jeu de rôle



Couverture : Eric Puech.

*N'oubliez pas notre **bulletin d'abonnement** en pages 51 & 101*
Vous pouvez aussi vous abonner sur minitel en tapant 3615 ABON.

Encart abonnement Casus Belli jeté entre les pages 3 et 33 ; diffusion vente au numéro France métropolitaine.

C'est l'été, vous êtes tous partis
ou en train de partir,
ou de vaquer, voire
(ça me fiche le bourdon rien que
d'y songer) en train de vous ennuyer
mollement. Et nous, là, on est rivé
à nos écrans et nos feutres rouges
et nos tables lumineuses et nos téléphones
et nos fax et nos auteurs en retard
et nos photos égarées par le coursier
qu'il faut refaire et nos fichiers
pas compatibles et nos correspondants
qui sont partis eux aussi, et en plus
il y a des filles qui passent sous la fenêtre
pour aller à la piscine du coin,
et c'est vraiment trop injuste !

La seule chose qui me console, tiens,
c'est qu'il y en a bien quelques-uns ou unes,
peut-être une douzaine d'entre vous
(qui ne se doutent de rien),
mais qui seront peut-être un jour rédac'chef,
ou secrétaire de rédaction ou maquettiste
ou premier grouillot d'un magazine
de jeu de rôle, et qui eux aussi chercheront
mais où donc caser dans l'agenda
quelques jours d'escapade
entre les conventions, les manifs-étrangères-où-il-faut-aller-pour-voir-les-gens-qui-font-le-jeu, les articles qui ne vont pas,
ceux qu'il faut refaire, les tests de jeu,
les pions à dessiner, les numéros normaux
et les hors-série et les mille bricolos
exaltants qui font un journal...
mais de temps en temps
on aimerait bien être ailleurs !

Ah, ah ! Profitez-en bien,
mes gaillards
(qui ne se doutent de rien).

Didier Guiserix

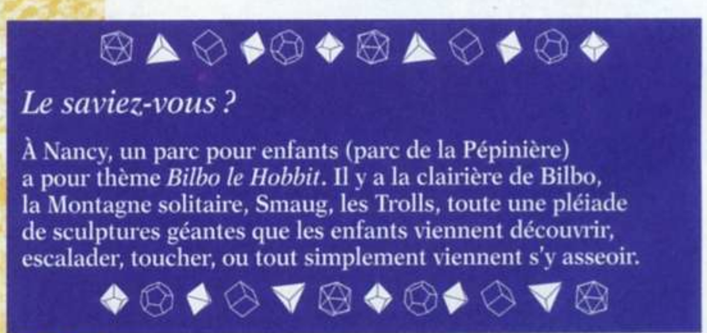
Bienwell

Casus Belli a réalisé une plaquette pour expliquer en termes simples ce qu'est le jeu de rôle. Vous pouvez vous la procurer en envoyant une enveloppe grand format (21x29,7 cm) timbrée à votre adresse, à Casus Belli, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75015 Paris.



Paorn, c'est fini ?

Que nenni, mais après vous avoir fait découvrir en détail les quatre empires de Paorn, nous avons décidé de vous accorder (et de nous accorder) une petite pause avant de reprendre et conclure ce dossier par les Terres extérieures. Après tout, il en faut pour tous les goûts et nous laissons pour quelques numéros la place à des aides de jeu plus généralistes.



Le saviez-vous ?

À Nancy, un parc pour enfants (parc de la Pépinière) a pour thème *Bilbo le Hobbit*. Il y a la clairière de Bilbo, la Montagne solitaire, Smaug, les Trolls, toute une pléiade de sculptures géantes que les enfants viennent découvrir, escalader, toucher, ou tout simplement viennent s'y asseoir.

Destination Aventure

L'école du jeu de rôle.

La rubrique de ceux qui veulent toujours apprendre.
Cette fois-ci : l'improvisation. P. 72-74.

& Venuecome !

Une double page d'entrée pour vous présenter la sélection du chef, mais aussi vous parler de choses et d'autres.

Réponse à Témoin n° 1

Dans sa dernière émission télévisée Témoin n° 1, le présentateur de la saison, Jacques Pradel animait un sujet concernant un jeune homme qui se serait suicidé suite à la pratique du jeu de rôle. Le point et notre réponse en page 9.

Chi commence li livres c'on apele Bestiaire. Et por ce est il apelés ensi, qu'il parole des natures des bestes...

Bestiaire de Pierre de Beauvais (début du XIII[e] siècle)

Découvrez les vraies histoires fausses que l'on racontait au Moyen Âge sur le lion, le basilic, la vipère ou le dragon. Page 36.

Mise en jeu !

Chaque bimestre, Casus Belli s'associe à un éditeur pour vous faire gagner des cadeaux ayant trait au domaine du jeu. Cette fois-ci, vous avez la possibilité de gagner *Fondation*, le roman d'Isaac Asimov, aux éditions Denoël. Premier volume du cycle du même nom, *Fondation* est à la source de la plupart des histoires d'empires galactiques modernes. Un passage obligé pour tout joueur ou meneur de jeu qui désire se mettre au space opera.

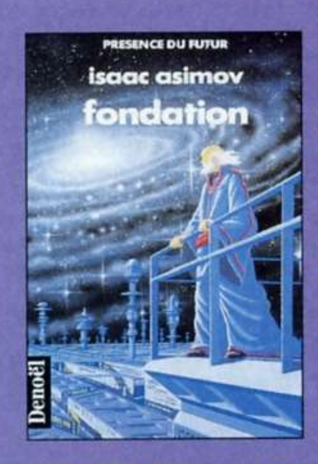
Mis en jeu ! de Casus Belli 81
Dans notre numéro précédent, nous avions par erreur indiqué que la Mise en jeu consistait en la *Trilogie des Avatars*, de Fleuve Noir. Alors qu'il s'agissait bien de la *Trilogie de l'Elfe noir* (*Terre natale*, *Terre d'exil* et *Terre promise*), du même éditeur, comme la photo le montrait.

Les gagnants de cette trilogie sont donc : Bruno Barbillon (92 Suresnes), Richard Chane Wonin (97 St-Denis – La Réunion), Christophe Dardennes (35 St-Germain-en-Coglés), Nicolas Darrieutort (33 St-Médard-en-Jalles), Sébastien Depre (59 Grande Synthe), Thierry Fouillard (67 Strasbourg), Jérôme Girard (31 Pont-de-Ruan), Cédric Meiresonne (Drogenbos – Belgique), Frédéric Montagnat (77 Avon), Jérôme Naitychia (59 La Sentinelle), Fabien-Pierre Nicolas (69 Lyon), Jean-François Pen (60 St-Crépin), Antoine Prevot (95 Soisy), Arnaud Proyart (62 Rocquigny), Stéphane Recher (Pully – Suisse), Laurent Sol (34 Montpellier), Jean-François Trebse (62 Loison-sous-Lens).

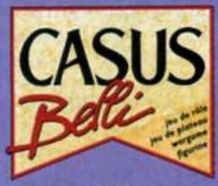
Prochain numéro : le 5 octobre.

Mise en jeu !

SOYEZ PARMI LES 50 GAGNANTS D'UN EXEMPLAIRE DE *FONDATION*



OFFERTS PAR



ET



PRESENCE DU FUTUR
Editions Denoël
9, rue du Cherche-Midi
75006 Paris

Découpez (pas de photocopie) et envoyez ce bon à Casus Belli – Mise en jeu ! 1 rue du colonel Pierre Avia 75015 Paris

Mise en jeu ! Casus Belli 82
Tirage le 6 septembre 1994

Nom ....

Prénom ....

Adresse ....

....

....

L'ESPRIT DES DUCS

présente

LA 3ème QUÊTE DU TASTE JEU

les 29 & 30 Octobre 1994

Salle Mendès-France - DIJON - QUETIGNY

Au programme

1ère COUPE DE FRANCE D'ARS MAGICA

en collaboration avec DESCARTES EDITEUR

Clôture et ouverture du

CHAMPIONNAT NATIONAL DES AILES DE LA GLOIRE

en collaboration avec ORIFLAM



TOURNOIS DE

L'APPEL DE CTHULHU

MAGNA VERITAS

CYBERPUNK

CONCOURS DE PEINTURE DE FIGURINES

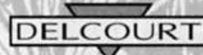
CONCOURS SURPRISE

DE NOMBREUX INVITÉS PARMI LESQUELS :

Léonidas Vespérini & Alexis Santucci (Thoan, Les Faiseurs d'Univers/Jeux Descartes), Ze Siroz Dream Team, Oriflam

DESCARTES EDITEUR — SIROZ PRODUCTIONS — Denoël — ORIFLAM — CASUS BELLI — J'AI LU — MultiSim — Glénat

ExcalibuR



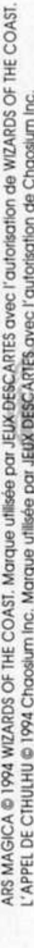








MJC LEO LAGRANGE



Je souhaite participer à la *3ème Quête du Taste Jeu* :

- ❑ Coupe de France Ars Magica .... 25 F.
- ❑ Championnat national Ailes de la Gloire .... 25 F.
- ❑ L'Appel de Cthulhu .... 10 F.
- ❑ Magna Véritas .... 10 F.
- ❑ Cyberpunk .... 10 F.
- ❑ Concours peinture de figurines .... 25 F.
- ❑ Concours surprise .... gratuit

NOM .... PRENOM ....

ADRESSE ....

....

CODE POSTAL .... VILLE ....

TÉL. .... CLUB (facultatif) ....

Ci-joint mon règlement de .... à l'ordre d'EXCALIBUR, 44 rue Jeannin, 21000 Dijon.

Renseignements : EXCALIBUR, tél. 80 65 82 99 ou Aubert BONNEAU, tél. 80 31 68 38

Clôture des inscriptions le 15 octobre 1994.

Le jeu de rôle mis en cause !

L'émission *Témoin n° 1* du 20 mai dernier a présenté le cas du jeune Christophe Maltese. Interne au lycée Louis Thuillier à Amiens, âgé de 17 ans, il a été retrouvé mort dans sa chambre d'internat, tué d'une décharge à la tempe d'un pistolet à grenaille qu'il avait pris chez ses parents.

Les parents sont venus témoigner de plusieurs faits : les autorités leur ont hâtivement et impérativement imposé l'explication du suicide, leur fils étant décrit par les responsables de son établissement scolaire comme suicidaire. Il est compréhensible qu'ils n'aient pu accepter cette simple explication, que contredisait l'attitude de Christophe, et qu'ils cherchent à connaître les vraies circonstances de sa mort. Ils ont donc réussi à faire rouvrir l'enquête, dont il faudra attendre l'issue pour connaître les conclusions.

Mais, peut-être parce qu'il faut un coupable, les parents de Christophe sont persuadés que le jeu de rôle a sa responsabilité dans le drame, et ils font depuis campagne contre ce type de jeu. Le témoignage du père porte sur deux idées : il est persuadé qu'à force de jouer, Christophe mélangeait réel et imaginaire. Il veut également faire passer aux parents de joueurs l'idée que, s'il avait plus dialogué avec son fils, et donc peut-être mesuré la place abusive que le jeu prenait pour lui, il aurait pu réagir et éviter le drame.

Suspect n° 1

Le jeu de rôle est donc dans le box des accusés. En dehors des parents, un psychiatre, présenté comme un spécialiste des manipulations mentales (*sic*), est invité à témoigner. Or, après quelques considérations sur les motivations des joueurs, et alors que rien ne permet d'affirmer que Christophe souffrait de la moindre maladie mentale, en quelques phrases, il s'écarte du témoignage des parents et avance une conviction personnelle : le jeu de rôle est dangereux car il peut rendre fou.

Subtil glissement, l'animateur demande au psychiatre : « Jusqu'où cela peut-il aller ? Citez-nous un cas typique. » En clair, il demande de décrire un cas EXTRÊME, mais dans la tête du public restera « citez-nous un cas typique », autrement dit un exemple de ce qui arrive le plus couramment. L'exemple choisi est celui d'un patient « fragile » qui « après deux ans de jeu [...] se croyait poursuivi par des chiens à trois têtes ». Les spectateurs resteront sur deux idées : que cela peut arriver à n'importe qui, et que le patient, s'il n'avait pas joué, n'aurait pas développé cette psychose. Que de non-dit qui vont faire leur effet dans l'esprit du public peu informé !

Enfin, l'animateur demande au médecin s'il existe des signes qui permettraient aux parents (certainement inquiétés par ce qui vient d'être dit) de distinguer si leurs enfants présentent des comportements alarmants. Or le psychiatre laisse cette question sans réponse, et s'adresse via le petit écran directement aux amis de Christophe (ceux qui jouaient avec lui) leur parlant comme si ceux-ci continuaient à jouer et n'avaient pas réalisé la mort de leur camarade*, laissant planer l'idée que non seulement Christophe souffrait d'une psychose, mais qu'un ou plusieurs membres du groupe partageaient le même délire pathologique.

Il est étonnant qu'il n'ait pas su qu'un des camarades de Christophe avait téléphoné aux parents pour leur dire que, pleinement conscients de ce qui était arrivé, ils avaient arrêté de jouer.

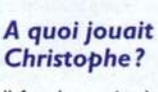
Précisions d'un psychiatre

Peu compétent pour juger l'aspect psychiatrique de l'affaire, j'ai demandé au Dr Bonnes-Magdalena, psychiatre au Centre hospitalier Sainte-Anne à Paris, un commentaire plus détaillé. Voici son opinion :

« Dans le cadre de cette émission, le jeu de rôle est présenté comme le facteur déclenchant d'une psychose, ayant elle-même entraîné le geste mortel. Cette approche sous-entend deux choses :

— Que Christophe souffrait d'une psychose, or rien ne permet d'avancer cette idée.

— Que des personnes ayant développé une psychose alors qu'elles jouaient au jeu de rôle auraient échappé à ce trouble mental si elles n'avaient pas joué, c'est-à-dire que le jeu pourrait être directement inducteur de la schizophrénie. Or les choses ne sont pas aussi simples. Chez ces sujets fragiles, le jeu a autant de chance d'être un facteur déclenchant que quantité d'autres activités. Ce n'est pas l'activité (jeux vidéo, mysticisme, expériences de chimie...) elle-même qui entraîne la maladie mais la façon dont elle est surinvestie avec l'intérêt morbide qui l'accompagne.



Le jeu de rôle a même moins de chances d'être un facteur déclenchant que d'autres activités, puisqu'il s'oppose aux manifestations des psychoses : en effet, il demande au joueur de participer à une activité de groupe dans le cadre de règles précises, alors que le psychotique a d'une part une tendance au repli sur soi, d'autre part une incapacité à suivre des règles dans la mesure où il recrée sa propre réalité sans pouvoir s'y soustraire.

Un de mes amis psychiatres a ainsi été amené à soigner un jeune homme venu consulter pour des troubles psychiques : il a considéré comme un fait positif que celui-ci se soit dans un premier temps tourné, comme vers une branche salutaire, vers les jeux de rôle, qui en l'insérant dans une activité à l'opposé de ses tendances lui ont évité de s'enfermer dans sa psychose.

Durant l'émission, le psychiatre considère que c'est pour des joueurs peu valorisés « un moyen d'exister ». Quelle vision négative ! C'est aussi, en dehors de l'aspect purement détente, un lieu de dialogue, un terrain où tester des personnalités ou des comportements sans en subir réellement les conséquences. Sans parler du soutien psychologique qu'il apporte à des individus présentant un handicap : un adolescent asthmatique ne pouvait suivre les activités de ses amis et se repliait sur lui-même, le fait de jouer l'a intégré à un groupe, et ses aventures fictives lui faisaient des « vacances ». Aujourd'hui dans la vie active, il affirme que le jeu de rôle l'a vraiment sorti d'une passe difficile de son adolescence. Alors, où est la vérité ?

Le problème vient de ce que le jeu de rôle est une activité nouvelle, en rupture avec ce que connaissait la génération précédente, ce qui évidemment peut faire peur. C'est là que le message du père de Christophe est important : il ne dit pas "j'aurais dû interdire", il dit "j'aurais dû dialoguer". »

A quoi jouait Christophe ?

Il faut le savoir : à aucun jeu du commerce. Au moment du drame, le groupe de Christophe s'était éloigné des jeux de rôle existants pour, apparemment, créer deux jeux :

— Un jeu de rôle sur table, aux règles complexes, nommé *Harm*, dans lequel (selon les indices que j'ai pu recueillir) des personnages habitant le Amiens moderne avaient découvert un univers parallèle médiéval, correspondant avec le nôtre par des portes situées dans la cathédrale d'Amiens.

— Un jeu dans le jeu, *Occulte*, sorte de version grandeur nature du précédent, sans zone de jeu définie hormis une focalisation sur la cathédrale.

Si *Harm* était joué en campagne, donc sur une longue période, mais à des moments précis et avec des pauses, il semble que *Occulte* pouvait se jouer à n'importe quel moment, sans début ni fin réels. Un cas de figure différent des jeux généralement pratiqués en grandeur nature, limités dans le temps (24 h maximum) ou dans des périodes et des lieux précis (par exemple de 17 à 22 h dans le périmètre d'une fac) et sous la conduite d'un groupe d'organisateurs...

Des conséquences

Il est difficile de mesurer l'impact des inquiétudes laissées par cette émission dans l'esprit de milliers de téléspectateurs. Au rang des interdictions, quelques clubs se sont vus mettre dehors d'un local précédemment accordé par la mairie ; une ou deux manifestations ont été compromises. Et combien de joueurs regardés depuis comme des individus suspects par leur entourage !

A l'inverse, des parents ont réagi de façon plus constructive, ayant bien reçu le message du père de Christophe. Plutôt que d'interdire, ils sont venus avec leurs enfants dans les boutiques, choisissant eux-mêmes des jeux qui leur semblaient « moralement corrects », et leur demandant de jouer à la maison lorsqu'ils sont là, plutôt qu'ailleurs. Une attitude qui a le mérite d'instaurer un dialogue.

Comme le dit le Dr Bonnes-Magdalena : « Beaucoup de joueurs sont des jeunes qui ont besoin de s'emballer, et il est impossible de leur interdire de jouer. Il vaut donc mieux s'intéresser à cette activité, ce qui le cas échéant permet aussi de repérer le jeune qui, psychotique ou non, s'enferme dans cette activité (ou une autre – j'insiste – car en dehors d'une baisse du niveau scolaire ou de l'activité professionnelle, l'un des signaux d'alarme est l'abus : celui qui ne vit que pour le jeu, mais aussi celui qui boit des dizaines de cafés par jour, celui qui démonte et remonte sa moto sans raison, etc.). »

En conclusion

D'un cas extrêmement particulier (des joueurs jeunes et isolés, en internat, inventent un jeu de rôle hors des sentiers battus, puis un jeu de rôle grandeur nature très atypique, et l'un deux, consciemment ou non, en rapport avec le jeu ou non, se tue avec une arme), on fait un cas général, et même on induit l'idée que le jeu de rôle rend fou ou suicidaire.

Dans cette affaire est éludée toute hypothèse d'accident : un jeune très imaginatif, qui écrit, dessine, joue, ne peut-il s'être laissé prendre par une arme qu'il pensait inoffensive ? L'enquête le dira peut-être.

Mais c'est à tous ceux qui connaissent bien le jeu de rôle de remettre les pendules à l'heure. Que ceux qui ont eu à pâtir des retombées négatives de l'émission (ou des articles sur le même thème parus dans la presse) ne se découragent pas. Qu'ils ouvrent le dialogue, expliquent, fassent part de leur propre expérience, à partir des éléments de cet article ou du dépliant *Qu'est-ce que le jeu de rôle* (voir page 6), sans agressivité, mais avec une volonté positive. Après tout, si le million de personnes qui jouent ou qui ont joué depuis une bonne quinzaine d'années que le jeu de rôle existe en France en profitent pour informer et édifier leurs voisins, on ne pourra plus dire que « ces jeux sont mal connus du public ».

Didier Guiserix
rédacteur en chef de Casus Belli
avec le concours
du Dr Frank Stora

** Dans la petite enfance, le jeune ne conçoit pas l'idée de la mort, qu'il ne voit que comme un départ vers ailleurs, ou un moyen de renaître. Le groupe de Christophe était lui composé de jeunes de son âge.*

PRÉVISIONS MÉTÉO Ludiques

Quels nouveaux jeux de rôle, wargames, jeux de plateau ce bimestre ? Que nous préparent les éditeurs, les auteurs ? Quelle va être la couleur des paravents cet été ? Des informations aussi justes que peuvent l'être des prévisions sur des jeux pour la plupart encore dans les limbes de la création.



Le dicton du bimestre :
Joueurs attention, si un autre joueur vous dit : « Diplomatie c'est avant tout un jeu de diplomatie... », il est fort probable que celui-ci souhaite vous trahir avant la fin de la partie.

EN FRANÇAIS DANS LE TEXTE

Azure Wish Edition

• **La Foi et le Glaive** est un jeu de diplomatie à six joueurs sur le thème des luttes religieuses au VII[e] siècle, en Europe et Moyen-Orient (paru, voir Têtes d'affiche).

Chut !

• Jérôme, un fidèle lecteur nous signale qu'il a conçu avec des amis un jeu de rôle extrêmement complet sur *Les Chevaliers du Zodiaque*. Faisant plus de 650 pages en quatre livrets, ce jeu est impressionnant (et très complexe). Signalons néanmoins à ce lecteur : a) nous ne pouvons malheureusement pas tester tous les jeux envoyés par nos lecteurs ; b) il est impossible de vendre légalement ce jeu en France sans l'accord des ayant droits du dessin animé. Ce qui n'empêche pas nos lecteurs d'écrire à Jérôme pour lui demander gentiment de devenir ses amis, et donc qu'il leur parle de son jeu. Jérôme Blachon, 19 rés. Le pavillon, 42740 St-Paul-en-Jarez.

Descartes Éditeur

• **L'appel de Cthulhu** : *L'évasion d'Innsmouth* fait partie de la série du *Pays de Lovecraft* (scénario et guide ; août), *La chose devant le seuil* (scénarios ; octobre).
• **Ambre** : *Tarot d'Ambre* (en couleurs, par Florence Magnin ; paru et très beau).
• **Shadowrun** : *Le démon dans la bouteille* (scénario ; paru), *Le guide de Seattle* (guide ; voir Têtes d'affiche), *Le guide Néo-Anarchiste de l'Amérique du Nord* (guide ; paru), *La reine Euphoria* (scénario ; septembre).
• **Ars Magica** : *Les Alliances* (guide ; voir Têtes d'affiche), *L'Alliance brisée de Calebais* (scénario ; paru), *Le grimoire du mage* (guide ; août), *Songe d'une nuit d'été* (scénario ; octobre).
• **Mutant Chronicles, les chroniques du Chaos** est un jeu de rôle « techno fantastique », situé dans le même univers que Blood Berets (août). **La confrérie** (guide ; octobre).
• **Torg** : *Orrorsh* (guide ; septembre).
• **Star Wars** : *Meurtre dans la cité des profondeurs* (scénario ; octobre).
• Le **Supplément : n° 7**, spécial Star Wars et Ambre, est une nouvelle formule, passant de 48 à 64 pages (juillet).
• **Diplomatie** : nouvelle édition du plus célèbre des jeux de diplomatie (paru, voir Têtes d'affiche).
• **Junta** : une nouvelle édition, avec boîte et plateau nouveaux (juillet).
• **Battletech** : *Battlespace*, pour jouer dans l'espace (octobre).
• **Charges** : règle pour jeu d'Histoire avec figurines (septembre).

Games Workshop France

• **Warhammer 40,000** : *Codex Eldar* (guide d'armées ; paru).
• **Man O'War** : *Mer de sang* est une extension avec de nouvelles armées (créatures volantes et maritimes), voir Têtes d'affiche.
• **Blood Bowl** : nouvelle traduction pour une nouvelle édition (la troisième) de ce jeu qui quitte Descartes pour retourner chez Games Workshop.

Halloween Concept

• **Toon** : L'écran (avec 64 pages de scénarios) devrait être disponible.
• Nouvelle formule de **Plasma** pour le numéro 14 de septembre.

Hexagonal

• **Vampire** : *Eveil – Diablerie au Mexique* (guide ; paru), *Le guide des joueurs* (compilation des guides américains 1[re] et 2[e] éditions, plus des ajouts de règles de la 2[e] édition du jeu ; septembre).
• **Loup-garou** : *Rite de passage* (guide ; paru).

Jeux Plus

• **Aristo**, jeu sur la cour à Versailles, est toujours distribué. Renseignements auprès de Jeux Plus Editions, 17 avenue Charles De Gaulle, 33710 Bourg-sur-Gironde. ☎ : (16) 57.68.48.09 ou sur le 3615 Jeuxplus.
• En attendant une troisième version du jeu **Fief**, de nouvelles règles sont disponibles sur 3615 Jeuxplus (ou contre 6 timbres à 2,80 F). On y trouve : le pape, les catapultes, le saint Graal, les croisades, les reliques de saint Saturnin et sainte Radegonde, l'achat de chevaux pour les soldats, de nouvelles règles de déplacement, de nouvelles règles concernant les achats. Et enfin, des parties par correspondance.

Jeurêve

• Cette société propose un jeu de plateau sur le thème du Tour de France cycliste, sous le titre **À qui le tour ?**, où l'on s'affrontera sur six étapes différentes.

Les Archanges Boréens

• **La magie des campagnes** est un livret amateur qui explique en 32 pages comment concevoir une campagne de jeu de rôle.

Ludis

• **Kult**, traduction du jeu de rôle d'horreur du même nom, est toujours prévu pour fin septembre.

Ludodélire

• **Formule Dé** : *Cataluña*, grand prix d'Espagne, dans les boutiques.

Mosquito

• **Campus-Délire** est un jeu de rôle sur la vie dans un campus (ou lycée). Il fait 47p., noir et blanc, de réalisation amateur. Vous pouvez vous le procurer auprès de Mosquito, 1 rue de Œillets, 68110 Illzach.

MultiSim

• **Nephilim** : *Selenim* (paru, voir Fiche-jeu p. 32). *L'Atalante fugitive* (scénarios ; paru), *Les Mystères* (supplément sur les premières sociétés secrètes humaines ; septembre).
• **Rêve de Dragon** : le Voyage n° 2 a pour titre *Un tour en Boldzarie* (paru). Une version de Rêve de Dragon pour joueurs et meneurs de jeu débutants sera disponible en septembre (titre non défini).
• **Hurlements** : *Hurlelune 7* est disponible (voir Têtes d'affiche).
• **Chimère** : Ce nouveau jeu de rôle fait suite à Hurlements. Ce n'est ni tout à fait le même jeu ni tout à fait un autre (et m'aime et me comprend...). Le système de jeu en sera légèrement plus complexe et on utilisera un tarot (les 22 arcanes majeurs et 15 cartes d'animaux). Parution prévue pour fin septembre.
• **Prozines**. MultiSim aide à la diffusion de deux fanzines semi-officiels sur leurs jeux : *Hermès trimégiste*, actuellement au numéro 3, est consacré à Nephilim ; *L'oiseau oracle* concerne Rêve de Dragon et propose son premier numéro.

Neimad

• **Bahu** est un jeu de rôle amateur dans lequel vous incarnez un lycéen qui, dans un établissement plutôt violent, veut réussir son bac. Idée rigolote : vos caractéristiques sont vos notes scolaires. Disponible pour 100 F (port compris) chez Damien Jendrejeski, 69 rue Jean Jaurès, 93130 Noisy-le-Sec.

Oriflam

• **Chill 2**. Le jeu est paru (voir Épreuve du feu p. 28-30), l'écran avec un scénario de 16 pages est bientôt disponible. Le supplément suivant sera la traduction de Veil of Flesh.
• **RuneQuest** : réédition des *Dieux de Glorantha* (juillet), *Le signe du Chaos* (traduction de Shadows on the Borderlands ; août).
• **Nomads Gods** est un wargame situé dans le monde de Glorantha, comme La guerre des héros (octobre).
• **Stalingrad Opération Uranus** est la traduction du wargame Stalingrad Pocket (voir Têtes d'affiche). Le prochain jeu de la série sera *Afrika* (septembre).
• **Elric !** : traduction de cette profonde refonte de Stormbringer, normalement déjà en magasin.
• **Pendragon**. Plutôt que de refaire une nouvelle version de cet excellent jeu, Oriflam a la bonne idée de publier *Merlin*, un supplément qui regroupe les règles de magie, seule différence importante entre 4[e] et 5[e] éditions (octobre).

Ormekiane Production

• **Eléckasë** : *Le prophète et le dragon* (livret de 96 p. ; voir Têtes d'affiche).

Siroz Productions

• **Scales** : *Technologie* (guide et scénarios, de couleur grise ; voir Têtes d'af- ▷


L'OEUF CUBE
L'ŒUF CUBE
MAGIC The Gathering
Starter 60F Booster 20F
Magic Dark 15F
Nouveau (août)
Magic Jyhad
Starter 70F Booster 20F
Liste des cartes et traduction disponibles
SPELLFIRE Master the Magic TSR
2 Starters 65F Booster 20F
Les 6 & 7 août : Finale qualificative pour le Championnat du Monde MAGIC.
1 semaine à la GEN.CON à Milwaukee pour le gagnant !
24 rue Linnée - Paris 5°
Tél : 45 87 28 83
3615 AKELA * OEUF CUBE
V.F.
Tarot d'Ambre 198F
Rêve de Dragon - Voyage n°2 130F
L'Atalante (Neph.) 120F
Chill RPG 248F
Elric RPG 248F
Dieux de Gloranta (RQ) 210F
Signe du Chaos (RQ) 144F
V.O.
Second Front GDW 680F
Decision in France 215F
Sub Attica (Cyb.P.) 115F
Dark Metropolis (Cyb.P.) 115F
Virtual Adepts (Mage) 75F
Temere Clan Book (Vamp.) 75F

fiche), *Magie* (guide et scénarios ; septembre).
• **Gurps** : *Gurps Japon* (guide ; août).
• **Stella Inquisitorus** : *Stella Incognita* (guide ; voir Têtes d'affiche).

Tinkle Bavard

• **Les dossiers maudits de la Dame du Fer** est le hors-série n° 3 du célèbre fanzine helvétique. Ses 80 pages sont remplies à ras bord d'informations pour le jeu Tigres volants.

TriTel

• Cette société proposera à la rentrée un nouveau jeu de rôle : **Ecryme, la geste des Traverses**. Cet univers est un peu notre futur, où un liquide corrosif (l'écryme) a envahi la Terre entière. Après ce cataclysme, a émergé une société entre monde médiéval et celui de Jules Verne, survivant dans des villes surélevées de pierre, communiquant à travers d'immenses ponts de pierre, les Traverses. Une inspiration proche des univers de Schuiten (scénariste et dessinateur de BD). Ce jeu se présentera sous la forme d'un livre unique de 280p., avec description de l'univers, règles et scénarios, le tout présenté sous une forme littéraire originale : une conférence à l'attention de novices découvrant le monde. Plus de renseignements dans notre prochain numéro.

TSR en français

• **AD&D2** : *Le manuel complet du Prêtre* (règles ; voir Têtes d'affiche), *Le manuel complet du Rôdeur* (supplément, paru), *Guide des armes et équipements* (supplément ; septembre).
• **Royaumes oubliés** : *Le monde des elfes noirs* (guide ; paru), *Le Draconomicon* (tout savoir sur les dragons ; septembre).
• **Ravenloft** : *La demeure de Strahd* (scénario ; paru), *Ravenloft – Royaume d'épouvante* (boîte guide ; paru), *Les monstres de Ravenloft* (supplément ; août), *Contact mortel* (scénario ; septembre).

MADE IN AILLEURS

Les dates de parution des produits américains signalent la date prévue pour la sortie aux États-Unis. Il faut ajouter 1d40 jours pour leur disponibilité en France.

3W

• Toute une série de wargames disponibles : **The Battle of the Alma**, **Ironsides**, **Campaign for Guadalcanal**, **Crusades II** et **American Aces**. Au programme des prochaines parutions : **VI against Rome**, **Crimean Shield**, **Spitfire et The last Blitzkrieg**.

Atlas Games

• **Pour Cyberpunk** : *Cabin Fever* (scénario en huis clos ; paru), *Northwest Passage* (scénario ; août).
• **Over the Edge** : *Friend or Foe* (guide ; paru), *Edgework 2* (fanzine ; paru), un jeu de cartes « à jouer et à collectionner », c'est-à-dire dans la mouvance de Magic, est prévu pour la fin de l'année.

Apex Publications

• Cette nouvelle maison d'édition propose le jeu **Shattered Dreams**, qui se passe dans le monde des rêves et des cauchemars. **Awake and Alone** est un supplément décrivant la vie des « sleepwalkers » dans le monde éveillé.

Australian Design Group

• **Fatal Alliances II** (pour jouer la Première Guerre mondiale avec World in Flames) est disponible.
• **Days of Decision** est toujours repoussé.

Avalon Hill

• **Guerilla** est un jeu de plateau simulant une révolution dans une république bananière (août).
• **Maharaja** est un jeu de simulation sur les guerres et invasions en Inde, de -1500 à 1850, basé sur le même système que Britannia (août).
• **RuneQuest** : *Lords of Terrors* (recueil de scénarios ; septembre).

PANORAMA DE LA PRESSE WARGAME

• **Strategy & Tactics** n° 167 contient un jeu sur une des guerres les plus importantes du XIXe siècle, mais aussi l'une des plus inconnues du public français : celle de 1866 entre la Prusse de Bismarck et l'empire austro-hongrois. En une grande bataille (Königgratz, plus connue sous le nom de bataille de Sadowa), les Prussiens écrasèrent les Autrichiens et imposèrent leur hégémonie aux peuples allemands, tuant définitivement toute velléité, de la part de Vienne, de recréer un Saint Empire romain germanique. C'était en outre une répétition de la guerre qui, quatre années plus tard, verra les Français se faire humilier de la même façon que les Autrichiens. En ce XIXe siècle, en effet, l'état-major prussien était sans doute le meilleur du monde et l'un des meilleurs de tous les temps : il avait déjà bénéficié du génie des Clausewitz, Scharnhorst et Gneisenau, lors des guerres napoléoniennes, et il était maintenant dirigé par un grand «praticien» en la personne de Helmut von Moltke. Voilà, en tout cas, de bonnes raisons pour se pencher sur ce jeu en encart et sur le dossier historique qui l'accompagne. En outre, on trouvera dans ce numéro un excellent article d'initiation à la pensée géopolitique et... des errata pour de nombreux jeux précédemment parus dans S&T.
• **Command** n° 28 aborde un thème cher aux wargameurs anglo-saxons : la guerre coloniale menée par les Anglais en Afrique du Sud en 1879 contre les terribles et magnifiques guerriers zoulous. Jeu en encart et dossier historique principal y sont consacrés. Pour ma part, je ne cesse pas non plus d'être fasciné par cette guerre : comment une armée d'un niveau technologique quasi préhistorique a-t-elle pu résister aussi bien et aussi longtemps à des troupes équipées d'armes automatiques à tir rapide ? Rien que pour cela, les Zoulous méritent le titre de meilleurs guerriers de tous les temps. De plus, au vu de l'actualité, il ne peut pas être mauvais de se pencher sur l'histoire de l'Afrique du Sud... En outre, ce numéro contient une énorme analyse micro-tactique sur une bataille entre forces américaines et allemandes, le 6 décembre 1944. Les joueurs d'ASL, et autres simulations de ce type dévoreront littéralement cet article. Signalons également une passionnante analyse du siège de Bassorah, lors de la guerre Iran-Irak.
• Le numéro 1 - 94 de la **Revue historique des Armées** est entièrement consacrée à la guerre d'Indochine (1946-1954), et il est d'autant plus intéressant que les articles qui y sont publiés sont le fruit de recherches basées essentiellement sur l'ouverture récente d'archives françaises inédites. Indispensable à tous les passionnés de ce conflit.
• **Tactiques** n° 6 est paru. Le magazine des fanatiques d'ASL est, bien entendu, consacré à la bataille de Normandie (à l'opération Cobra, principalement) et aux durs combats dans le bocage. Plusieurs articles sont développés sur ce thème : plusieurs d'ordre strictement historique, d'autres de conseils de jeu. On trouvera en outre huit scénarios pour divers théâtres d'opérations, des infos (telles que celle concernant le lancement d'un classement européen d'ASL) et même des éléments de carte cartonnés (s'il vous plaît !).

Inspi wargame

• Pour les vacances, précipitez-vous sur le recueil, publié par les éditions Omnibus, et intitulé : **Les grands romans de la guerre du Pacifique**. On y trouve ainsi les trois chefs-d'œuvre (qui ont tous fait l'objet d'une adaptation cinématographique) que sont *Tant qu'il y aura des hommes*, de James Jones, *Les nus et les morts*, de Norman Mailer, et *Le pont de la rivière Kwaï*, de Pierre Boulle. C'est beau et poignant comme tout bon roman sait l'être, mais c'est aussi passionnant pour l'amateur d'histoire militaire : je vous ai déjà dit à plusieurs reprises que la littérature romanesque est un des meilleurs moyens de comprendre la guerre, particulièrement du point de vue humain (ou inhumain...).

L.H.

PHILIBERT

12, rue de la grange - 67000 STRABOURG - TÉL. : 88 32 65 35 - FAX : 88 32 26 37

Un mini dragon offert pour tout achat supérieur à 150F

*Expédition gratuite pour toute commande supérieure à 500F**

Jeux de rôles

GURPS NVLLE EDITION 223
CONAN 159
GURPS MAGIE 139
GURPS ECRAN 94
GURPS HORREUR 132
GURPS CYBERPUNK 132

NEPHILIM 224
ECRAN NEPHILIM 39
LES VEILLEURS 79
LES TEMPLIERS 170
LION VERT 113
LES ARCANES MAJEURS 142
LE SOUFFLE DU DRAGON 208
SELENIM 180
L'ATALANTE FUGITIVE 113

REVE DE DRAGON 266
LE SECRET DE MURINGEN 110
UN REVE EN BOLDZARIE 125

SHADOWRUN 237
ECRAN SHADOWRUN 63
TIREZ SUR LE DRAGON 72
ECLIPSE TOTALE 72
GUIDE DE SEATTLE 180
SUPPLT SHADOWRUN 40
LE DEMON DANS LA BOUTEILLE 85
GUIDE NEOANARCHISTE DE L'AMERIQUE... 179

CTHULHU 5eED CARTON 190
NOUVEL ECRAN CTHULHU 72
LES ANNEES FOLLES 250
LES GRANDS ANCIENS 132
LES MYSTERES D'ARKHAM 151
LES DEMEURES DE L'EPOUVANTE 115
EXPERIENCES FATALES 114
RETOUR A DUNWICH 114
KINGS SPORT 114
NIGHTMARE AGENCY 122
FRERES DE SANG 114
LES CARTES DE MISKATONIC 94
ORIENT EXPRESS 246
DOSSIER SPECIAL CTHULHU 40
INVETIGATOR'S COMPANIONII *80*
KING OF CHICAGO *75*
YE BOOKE OF MONSTRE *75*
CAIRO GUIDE BOOK *75*
LONDON GUIDE BOOK *75*

STAR WARS NOUVELLE EDITION 180
LE GUIDE DE STAR WAR 104
MAT DE CAMPAGNE STAR WAR 76
LE GUIDE DE L'EMPIRE 113
BATAILLE DU SOLEIL D'OR 62
OUTRESPACE 65
SUPPLEMENT STAR WAR 103
GUIDE DE L'ALLIANCE 113
PLUIE D'ETOILES 66
LES RECUPERATEURS 66
MAN D'INSTR DU GEN CRACKE 82
LE DOMAINE DU MAL 71
L'ETOILE DE LA MORT 93
LES COORDONNEES D'ISIS 71
ADVENTURE JOURNAL VI #1 *80*
ADVENTURE JOURNAL VI #2 *80*
STAR WARS SOURCEBOOK ED2 *149*
STAR WARS MINIATURE COMPANION *100*
TORG-LE LIVRE DE BASE **250**
GRIMOIRE PRATIQUE PIXAUD 114
LE JAPON TECHNOLOGIQUE 161

WARHAMMER JDR BASE 180
MORT SUR LE REIK 150
LE POUV DERR LE TRONE 138
LE SEIGNEUR DES LICHES 114
ECRAN WARHAMMER 38
1ER COMPAGNON DE WARHAMMER 114
LE FEU DANS LA MONTAGNE 114
LE SANG DANS LES TENEBRES 104
LA MORT SUR LE ROCHER 104
LA GUERRE AU ROYAUME ... 114
SOMBRE EST L'AILE DE LA MORT 123
LE CHATEAU DE DRECHENFELS 123

JRTM 199
MORIA 110
LES RANGERS DU NORD 110
LA LORIEN 110
ISENGARD 110
LES ENTS DE FANGORN 110
LES CAVALIERS DE ROHAN 110
LES V OLEURS DE THARBAD 65
RIVENDELL 65
LES PORTES DE MORDOR 65
LES ASSASSINS DE DOL AMROTH 65
LES CREATURES DES TERRES DU MIL. 84
LA PORTE DES GOBELINS 65
NORTHWESTERN ME GAZETTER *156*

ROLEMASTER V FR (PROMO) 240
ECRAN ROLEMASTER 59
CREATURES ET TRESORS 125
ROLEMASTER COMPANION 105
L'HORREUR D'ORGILLION 65
ROLEMASTER COMPANION II (VF) 125
ELEMENTAL COMPANION 117
ROLEMASTER COMPANION VI (VO) *110*
SPELL USER COMPANION *126*
ORIENTAL COMPANION *116*
ALCHEMY COMPANION *153*

VAMPIRE (PROMO) 156
ECRAN VAMPIRE 60
DES CENDRES AUX CENDRES 93
LES LIENS DU SANG 59
CHICAGO BY NIGHT 150
SUCCUBUS CLUB 139
DIABLERIE MEXICO *68*
DIABLERIE BRITAIN *68*
CLANBOOK BRUJAH *68*
CLANBOOK DANGREL *68*
CLANBOOK MALKAVIAN *68*
CLANBOOK NOSFERATU *68*
PLAYER'S GUIDE TO SABBAT *100*
CLANBOOK TOREADOR *68*
CLANBOOK TREMERA *68*
ALIEN HUNGER *68*
CHICAGO BY NIGHT ED2 *122*
THE HUNTERS HUNTED *68*
PLAYERS GUIDE ED2 *149*
ANARCH COOKBOOK *100*
NEW ORLEANS BY NIGHT *122*
DARK COLONY *100*
BERLIN BY NIGHT *100*
A WORLD OF DARKNESS *100*
WORLD OF DARKNESS MUMMY *100*
STORYTELLERS HANDBOOK *122*
SABBAT STORRYTELLERS *100*
WHO'S WHO AMONG THE KINDRED *108*
BOOK OF NOD *54*
TIM BRADSTREET PORTFOLIO *157*
CLANBOOK VENTRUE *68*
LO ANGELES BY NIGHT *122*
THE KINDRED'S MOST WANTED *100*

LOUP GAROU 189
ECRAN LOUP GAROU 75
RITE DE PASSAGE 83
RAGE ACROSS AUSTRALIA *100*
MONKEYWRENCH : PENTEX *80*

IN NOMINE SATANIS NELLE EDIT° 209
NOUVEL ECRAN IN NOMINE 95
INSH'ALLAH 120
SCRIPTARIUM VERITAS 179
DEMENTIA PROFUNDIS 120
HEAVEN AND HELL 120
MUCHO PESOS CAPHARNAÜM 120

STELLA INQUISITORUS 217
ECRAN STELLA 95
STRYCHNINE IV 120
STELLA INCOGNITA 120

BLOODLUST 226
ECRAN BLOODLUST 94
FLOCONS DE SANG 137
POUSSIERE D'ANGE (REEDITION) 137
L'ENCLUME ET LE MARTEAU 137
SOUVENIRS DE GUERRE 137
LES JOYAUX DE PÔLE 151
CONTES ET LEGENDES 137
LES FRERES DE LA NUIT 137

BITUME MK5 139
ECRAN BITUME 84
PARIS BREST 109
PIZZA PIQUETTE 104

SCALES 209
ECRAN SCALES 93
POLITIQUE 132
TECHNOLOGIE 132

HEAVY METAL 220
URBAN GUERILLA 126
ECRAN HEAVY METAL 89
KILLING TEKNOLOGY 126

CYBERPUNK 225
ECRAN CYBERPUNK 85
SOLO OF FORTUNE NLLE ED 120
NIGHT CITY 208
FORLORN HOPE 132
PROTECT & SERVE 137
LES ENFANTS DE LA NUIT 137
CHROME 120
CHROME II 120

HAWKMOON BASE 240
ECRAN HAWKMOON 88
L'ILE BRISEE 134
LA FRANCE 220
KAMARG 126
L'EMPIRE TENEBREUX 138
LES PORTES DU PARADIS 140

RUNEQUEST 230
LES MONTS ARC EN CIEL 118
LES RUINES HANTEES 88
LES SECRETS OUBLIES 209
GUERRIERS DU SOLEIL 190
LES ROI DE SARTAR 160
GENERTELA (NVLLE EDITION) 200
LES DIEUX DE GLORANTHA 210
SHADOWS OF THE BORDERLAND VF 144

STORMBRINGER BASE 227
ECRAN DE JEU STORM 84
LE VOLEUR D'AMES 128
LE LOUP BLANC 114
LES SORCIERS DE PAN TANG 132
PERILS DANS LES JEUNES ROYAUMES 137
LES SEIGNEURS DES MERS 137

ELRIC 248

CHILL 235
ECRAN CHILL 88

PENDRAGON 230
ECRAN PENDRAGON 88
CHEVALIER AVENTUREUX 190
SANG ET LUXURE 140
L'ENFANT ROI 198

TSR VERSION FRANCAISE
GUIDE DU MAITRE 153
MANUEL DES JOUEURS 153
BESTIAIRE MONSTRUEUX 225
BESTIAIRE DES ROYAUMES OUBLIES 130
L'AVENT. DANS LES ROY. OUBLIES 149
MYTHES & LEGENDES 160
NOUVEAU MANUEL DU GUERRIER 130
MANUEL DES VOLEURS 130
LE PSIONIQUE EN FRANCAIS 130
LE MANUEL DU MAGICIEN 130
RECUEIL DE MAGIE 152
MANUEL DU BARDE 130
DARKSUN 219
LIBERTE (FREEDOM) 195
LES NEGOCIANTS DES DUNES 100
ECRAN DU MAITRE 58
FEUILLES DE PERSONNAGES 74
SELENAE (MOONSHAE VF) 63
LES CATACOMBES DE SOIR ETOILE 69
ROYAUMES OUBLIES 195
LE MANUEL DES RODEURS 130
LE MANUEL DU PRETRE 130
LE MONDE DES ELFES NOIRS 130
LES EMPIRES DU SABLE 107
TRIBU D'ESCLAVES 105
RAVENLOFT 150
LA DEMEURE DE STRAHD 105
PLANE SCAPE *230*
ETERNAL BOUNDARIES *79*
CITY OF BONE *145*

TRES LARGE CHOIX AD&D EN STOCK

ARS MAGICA 237
ECRAN ARS MAGICA 90
MAITRE DES NUITS 85
SUPPLEMENT ARS MAGICA 40

AMBRE 237
TAROT D'AMBRE 199
SUPPLEMENT AMBRE 45

MAGIC THE GATHERING

STARTER : 59
BOOSTER : 19
SERIES SPECIALES : **NOUS CONSULTER**

NOUS DISTRIBUONS LES CASSETTES VIDEO "MANGA".
LISTE SUR SIMPLE DEMANDE

CATALOGUE 2nde ED GRATUIT





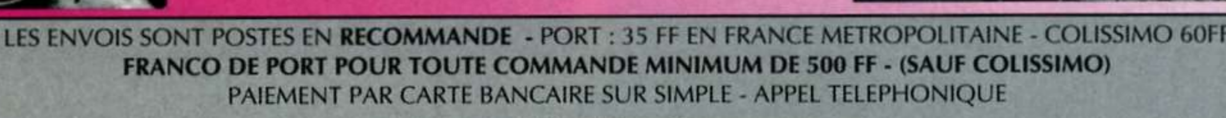
NOUVEAUTES DESCARTES

DIPLOMATIE 289.-
JUNTA NOUVELLE ED 230.-

ROMANS TSR

TERRE NATALE **32.-**
TERRE D'EXIL **32.-**
TERRE PROMISE **32.-**





Chaosium

- **Call of Cthulhu** : *King of Chicago* (scénarios dans le Chicago des années 20 ; paru), *Cairo Guidebook* (guide du Caire dans les années 20 ; août).
- **Elric !** : *Atlas of the Young Kingdoms* (guide des Jeunes Royaumes ; août), *Fate of Fools* (deux scénarios ; août), *The Bronze Grimoire* (supplément ; septembre).
- **Nexus** : jeu de rôle grandeur nature de SF (voir Têtes d'affiche).

Clash of Arms

- Réédition annoncée pour la rentrée de nombreux wargames : **La bataille de Ligny**, **La bataille des Quatre Bras**, **La bataille de mont St-Jean** (version deluxe) et **La bataille de Wavre**.

FASA

- **BattleTech** : le *BattleTech Technical Readout 3057 – Dropships, Jumpships & Warships* est un recueil de matériel pour Battlespace (paru).
- **Shadowrun** : *Paradise Lost* (scénario ; paru), *Lone Star* (guide ; voir Têtes d'affiche), *Double Exposure* (scénario ; paru).
- **EarthDawn** : *Denizens of EarthDawn volume one* est un guide qui décrit de façon assez détaillée les modes de vie des quatre races les plus importantes de Barsaive (paru).

GMT Games

- **Africanus** (module SPQR n°4) est disponible.
- **The Battles of Waterloo** et **Britain Stands Alone** (Operation Sealion) sont prévus pour la rentrée.

GRD

- **Second Front** est enfin paru…

Heartbreaker

- **Mutant Chronicles** : *Imperial Sourcebook* (guide ; paru).
- **Fury of the Clansmen** est le prochain jeu de plateau avec figurines dans le monde de Mutant Chronicles (à la rentrée).

Ianus Publications

- **Pour Cyberpunk** : *Premature Burial* (aventure ; paru), *Dark Metropolis* (guide ; paru), *Sub-Attica* (guide ; paru), *Home Front* (aventure ; août).
- **Video Fighter** sera un jeu de cartes inspiré des jeux d'arcade comme Street Fighter (c'est à la mode) ou Mortal Kombat. Attention, ce n'est pas un jeu de cartes à collectionner (qui a dit ouf !). Parution cet été.

Harpers & Collins

- Le **calendrier Tolkien 1995** sera illustré par John Howe.

ICE

- **Rolemaster** : *Arabian Nights* (guide ; août).
- **MERP** : *Arnor* (guide ; juillet), *Palantir Quest* (campagne ; septembre), *Treasures of Middle Earth 2nd ed* (supplément ; septembre), *Minas Tirith 2nd ed* (guide ; octobre).



- **Champions** : *Murderers' Row* (guide ; juillet).
- **Hero System** : *Corporations* (guide ; juillet), *The Assassin's Directory* (scénario ; août), *The Golden Age of Champions* (guide sur les regroupements de super-héros ; septembre).

Leading Edge

- **Dracula** : *The Lord of the Shadows* (guide ; paru).

Mayfair Games

- **Underground** : le *Player's Handbook* (supplément de règles ; repoussé à plus tard) sera finalement divisé en deux volumes : le *Player's* et le *Companion*, *Underground Techno* (guide ; août).

Metropolis

- **Kult** : la campagne *Fallen Angel* est disponible. Le jeu sera traduit en français par Ludis dès la rentrée.

Moments in History

- Ce nouvel éditeur de wargame publie **Triumphant Fox**, un wargame opérationnel sur les batailles de Gazala en mai/juin 1942.

Palladium Books

- **Rifts®** : *World Book Five : Mindwerks* (guide sur les psis et les implants psis ; août), *Worldbook VI : Mercenaries* (guide ; septembre).
- **Ninja Super Spies** : *Mystic China* (guide ; août).
- **Robotech™** : *Zantraedi Breakout* (scénario ; septembre).
- **Macross II™** : *Spacecraft & Deck Plans vol. I* (trois volumes sont prévus ; août).

R. Talsorian Games

- **Cyberpunk** : *Listen Up, You Primitive Screwheads !* est un guide de conseils pour meneur de jeu, par des meneurs de jeu (paru), *Ecofront* (guide sur l'écologie pour Cybergeneration, paru), *The Rough Guide to the UK* (guide sur l'Angleterre ; août).
- **Castle Falkenstein** : quelque part, un jour, sans doute…

Sky Realms Publishing

- **Jorune** : *Jorune Sobayid Atlas* (guide ; septembre).

Steve Jackson Games

- **Toon** : *Toon Ace Catalog* (supplément ; août).

The Gamers

- **Enemy at the Gates** est un wargame de la série Operational Combat, et a pour thème l'offensive soviétique de l'hiver 42-43 (paru).
- **No Better Place To Die** est le prochain jeu de cette série, et a pour cadre la bataille de 1802 de Stone River, guerre de Sécession (septembre).

TSR

- **Spellfire**. Ce jeu de cartes est disponible (voir Têtes d'affiche). Sont prévus pour plus tard des boosters Ravenloft (août) et Dragonlance (novembre).
- **AD&D ligne de base** : *First Quest* est paru (voir Têtes d'affiche). Les *Fighter's Screen, Priest's Screen, Wizard's Screen* et *Thief's Screen* comprennent un mini écran de référence pour chaque classe de personnage (en fait un mini prisme triangulaire – genre Toblerone – à poser devant soi) et quatre feuilles de références (juillet). Un peu plus tard viendront les *Fighter's Player Pack, Priest's Player Pack, Wizard's Player Pack, Thief's Player Pack*, qui sont des mallettes en plastique contenant le « screen » correspondant plus trois figurines, plus des dés, plus des feuilles de personnages, plus un crayon, plus un guide de peinture ; bref de quoi offrir aux fanas (septembre). Plus classique : *The Complete Book of Villains* (conseils pour créer les grand méchants de vos scénarios ; paru), *The Complete Paladin's Handbook* (supplément de règles ; juin), *The Complete Druid's Handbook* (supplément de règles ; septembre). *Temple, Tower and Tomb* (une aventure pour nostalgiques, puisque ce sont trois petits « donjons » remplis de pièges vicieux, dans la lignée de Tomb of Horrors et Realms of Horror – nos compères Pat & Chris vont apprécier ; paru).
- **Mystara**. Cet univers de jeu était celui de D&D, il est maintenant repris pour AD&D. *Karameikos : Kingdom of Adventure* est une boîte classique qui décrit ce monde avec des livrets, des cartes mais aussi un CD audio d'ambiance (août) ; *Monstrous Compendium Mystara Appendix* (tous les monstres D&D de Mystara repris en caractéristiques AD&D ; août).
- **Planescape** : *The Eternal Boundary* (scénario niv. 1-5 dans la cité de Sigil ;

Et tous les produits sur 3615 Casus

paru), *Monstrous Compendium Planescape Appendix* (remplace et complète l'Appendix sur les Outer Planes ; juillet), *Planes of Chaos* (description des cinq plans du Chaos : Abyss, Arborea, Pandemonium, Asgard et Limbo ; août).

- **Forgotten Realms** : *« Marco » Volo : Departure, Journey et Arrival* (trois scénarios d'introduction à Forgotten Realms, à la poursuite d'un imposteur ; le premier est paru, le second bientôt...).
- **Al-Qadim** : *Cities of Bone* (aventures niv. 4-10 dans les ruines de Zakhara ; paru), *Corsaires of the Great Sea* (aventures niv. 6-9 et background ; août).
- **Ravenloft** : *Ravenloft Campaign Setting* (nouvelle édition décrivant cet univers d'horreur pour AD&D ; paru), *Van Richten's Guide to the Ancient Dead* (informations sur les momies ; août).
- **Dark Sun** : *The Will and the Way : Psionicists of Athas* (de nouveaux pouvoirs psis ; juillet) ; *City by the Silt Sea* (une grande aventure où on trouve plus méchant que le Dragon ; août).
- **Amazing Engine** : *Metamorphosis Alpha to Omega* (l'exploration d'un vaisseau colonie perdu dans les étoiles, point de départ de l'univers du jeu Gamma World ; paru).

West End Games

- **Shatterzone** : *Trough the Crakes* (guide ; août).
- **Torg** : *Clerics* (supplément ; paru).

White Wolf

- **Vampire** : *The Kindred Most Wanted* (guide ; août), *Clanbook Ventrue* (guide ; août), *Los Angeles by Night* (guide ; septembre).
- **Werewolf** : *When Will You Rage* (roman ; août), *Monkeywrench : Pentex* (scénario ; paru), *Rage Across Australia* (guide ; août), *Werewolf Storyteller's Handbook* (supplément ; septembre).
- **Mage - The Ascension** : *Book of Shadows* (livre du joueur ; bientôt disponible), *The Chaos Factor* (un scénario pour Mage, Vampire et Werewolf ; août), *Verbena* (supplément ; septembre).
- **Wraith™ - The Oblivion™** : c'est le nouveau jeu de la série World of Darkness, utilisant les règles du Storytelling game. Parution pour la Gen Con (août). *Wraith Character Kit* (supplément ; septembre).
- **Romans** : en dehors des romans spécifiques aux jeux Vampire, Werewolf et Mage, une série de livres va paraître sous le titre *Borderlands*, et traiteront du World of Darkness en général.
- **Street Fighter**. Ce n'est pas un gag (enfin l'annonce du jeu n'en est pas un), mais un nouveau jeu vient de paraître dans la série Storytelling Games (jeux de rôle « d'atmosphère ») ayant donc le même système de base que Vampire, Werewolf ou Mage. Le but du jeu (inspiré du jeu vidéo du même non) : frapper son adversaire dans la rue (grâce aux compétences Kick, Punch, etc.). Attention, il n'est pas conseillé de jouer à Street Fighter en « semi grandeur-nature » comme on le suggère dans les autres jeux de la série Storytelling Games.

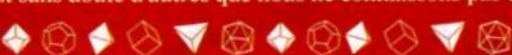
Wizards of the Coast

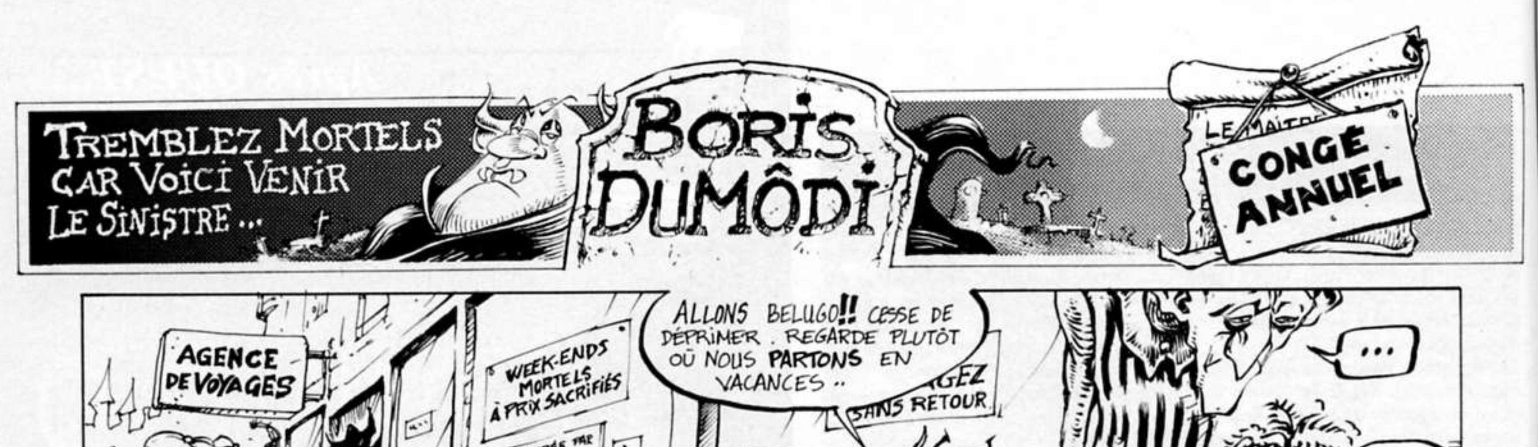
- **Magic : The Gathering** : *The Duelist Supplement* est disponible gratuitement. Il contient la liste des cartes *Arabians* et *Antiquities*, ainsi que toutes les différences entre les versions Unlimited et Revised des cartes normales. Les *Legends*, extension de 310 cartes est parue et épuisée. On y trouve de nouvelles règles. a) Il y a des cartes multicolores à bord doré, elles sont considérées comme étant de toutes les couleurs de leur « casting cost ». b) Il y a les « Legends » qui sont des cartes qui ne peuvent être qu'en un seul exemplaire en jeu. c) Il y a les Enchant World, qui modifie des règles de jeu, mais dont une seule carte fait effet à la fois. d) Le Rampage * donne un bonus de +*/+* à chaque créature au-delà de la première qui bloque la créature. e) Enfin, il y a une possibilité limité de « bands » pour certaines créatures. Si on vous dit tout ça, c'est que Wizards compte publier fin 94 début 95 un *Extension Sampler 94*, qui contiendra des cartes à bord blanc des extensions : Arabian Nights, Antiquities, Legends et The Dark (attendez donc avant d'acheter à des prix prohibitifs des cartes soi-disant rares). *The Dark* est la prochaine extension, à paraître sous peu (environ 70 cartes) et sera peut-être livrée en deux fois (fin juillet et mi-octobre). Ensuite nous attendrons novembre pour *Fallen Empires*. La traduction française des paquets de base et des boosters est toujours prévue pour le printemps 95. Aucune décision n'a été prise pour une traduction des extensions. Des T-shirts et un calendrier sont également disponibles.
- **Deckmaster** : *Jyhad* est un autre jeu de cartes de la série Deckmaster, prévu pour août, et s'inspirant du jeu Vampire (août).



Le saviez-vous ?

Après les scoubidous, le Rubik's cube, les pin's, c'est la mode des jeux de cartes à jouer et à collectionner. Sont donc prévus d'ici la fin de l'année aux États-Unis : Jyhad (sur les vampires), Star Trek (sur la série de la nouvelle génération), Illuminati (sur le jeu de Steve Jackson), Sim City (sur le jeu informatique), Star of the Guardian (sur la série de romans du même nom, de Margarett Weiss), On the Edge (d'après le jeu de rôle *Over the Edge*), Supers (des super-héros). Et sans doute d'autres que nous ne connaissons pas encore.




TREMBLEZ MORTELS
CAR VOICI VENIR
LE SINISTRE ...
BORIS DUMÔDI
CONGÉ ANNUEL


AGENCE DE VOYAGES
WEEK-ENDS MORTELS À PRIX SACRIFIÉS
AIR ENTERRE
ALLONS BELUGO!! CESSE DE DÉPRIMER. REGARDE PLUTÔT OÙ NOUS PARTONS EN VACANCES ..
SANS RETOUR
PIEUVRE & VACANCES ARKHAM LES PINS
...
À NOUS LA MER! LE SABLE! ..


MORDOR TOUR
PÈRE LA CHAISE
999
... LES COKTAILS AU CAILLOT! LES SUCCUBES EN MAILLOT!
...
KM


ARKHAM LES PINS
SOURIS BELUGO! NOUS SOMMES ARRIVÉS!!
REGARDE MOI ÇA.. COMME D'HABITUDE, TOUT LE MONDE S'ENTASSE AU MÊME ENDROIT ...
...
PARDON
PARDON
PAARDON


.. ALORS QU'IL Y A UN EMPLACEMENT FORMIDABLE À DEUX PAS D'ICI!
NECRO MAG


RESERVÉ! RESERVÉ! BALIVERNES!! SI UN GROS VISQUEUX COMPTE S'APPROPRIER LA PLAGE, IL N'A QU'À VENIR ME LE DIRE EN FACE !!
...
RESERVÉ
!...!
!!? ! FTAGHN' ?
I ♥ CRAFT
BROUF
FIN
PAT & CHRIS / SÉGUR.

OUVERTS TOUT L'ETE

Le Temple du Jeu

LYON **BORDEAUX**

• MAGIC •

- Starter : 58 F

Traduction règles & cartes : + 5 F

- Booster : 18 F
- Dark : 12 F

Magazines & accessoires

- Duelist 1 : 42 F
- Duelist 2 : 28 F
- From Mana born 1,2 ou 3: 38 F
- Magic counters A: 28 F
- Magic counters B: 28 F
- Bourse de pierres de Mana: 49 F
- Player's Guide : 63 F

• SPELLFIRE •

Le nouveau jeu basé sur Magic dans le monde de *AD&D* !

- Starter : 65 F

(110 cartes !) Traduction: + 5 F

- Booster : 19 F

• JYHAD (15 aout) •

Le dernier jeu Magic dans le monde de *Vampire* !

- Starter : 60 F
- Booster : 19 F

1 carte LEGEND et 3 cartes SPELLFIRE offertes pour toutes commandes passées avant le 20/08/94 !





Vente par CORRESPONDANCE
BP 47 - 33036 Bx cedex
Tel 56 51 90 51

Attention ! tous les articles indiqués sur cette publicité font l'objet d'une PROMOTION EXCEPTIONNELLE. Pour bénéficier de ces TARIFS PREFERENTIELS, toute commande doit être passée avec le bon ci-dessous. (pour les commandes par téléphone, n'oubliez pas d'indiquer que vous utilisez l'offre de Casus 82)

☐ Secrets oubliés	209 F	Planets ○1 ○2 ○3	125 F	○ Heavy weapons	115 F	○ *Virtual Adepts*	81 F	☐ **Formule Dé**	275 F	○ Mustangs	265 F
☐ Guerriers du soleil	190 F	○ Dark force rising	175 F	○ *Infiniverse III*	156 F	☐ **Warhammer**	180 F	☐ - Magny Cours	120 F	○ Korea 1995	349 F
☐ Roi de Sartar	169 F	○ Dark Empire	225 F	○ **Underground**	225 F	☐ Ecran warhammer	38 F	☐ - Monza	120 F	☐ Longest day	889 F
☐ Guerre des Héros	269 F	○ GG10 Bounty hunt	147 F	○ Hell bent	79 F	☐ Personnage	99 F	☐ - Hockenheim	129 F	○ **ASL**	525 F
☐ Genertela	200 F	○ Trilogie sourceb.	219 F	○ Full strapped always	159 F	☐ Campagne impér.	159 F	☐ - Spa	129 F	○ - Beyond Valor	419 F
☐ *Dieux de Glorantha*	200 F	○ Last command	209 F	☐ **Vampire**	156 F	☐ Mort sur le reik	150 F	☐ - Estoril	129 F	○ - Yanks	379 F
☐ Mega poster g.héros	80 F	○ Han solo & corp.	169 F	☐ Ecran vampire	60 F	☐ Midenheim	119 F	☐ - Silverstone	129 F	○ - Paratrooper	199 F
○ Shadows Borderland	89 F	○ *Cracken rebel oper.*	125 F	☐ Cendres aux cendr.	93 F	☐ Pouvoir derr. trone	138 F	☐ - *Barcelone*	129 F	○ - Partisans	199 F
○ River of craddles	185 F	○ *Star wars universe*	109 F	☐ Liens du sang	59 F	☐ Kislev	149 F	☐ **Full Metal Plan.**	298 F	○ - West of alamein	515 F
Tales moon ○10○11	29 F	*Adv.Journal* ○1 ○2	106 F	☐ Chicago la nuit	150 F	☐ Repose sans paix	149 F	☐ **R. Publica Rom.**	379 F	○ - Hollow legions	265 F
○ Dorastor	255 F	○ *Technical journal 1*	113 F	☐ Succubus club	149 F	☐ Empire flammes	149 F	☐ **Dune**	299 F	○ - Last hurrah	169 F
○ *Strangers in Prax*	157 F	☐ **ELRIC**	236 F	☐ *Diablerie au Mexique*	90 F	☐ Seigneur des liches	114 F	☐ **Battletech**	249 F	○ - Red barricades	265 F
○ *Codex 1*	39 F	☐ Ecran Stormbringer	84 F	○ Milwaukee night	99 F	☐ Compagnon	114 F	☐ **Barbe noire**	279 F	○ - Code of Bushido	419 F
☐ **SCALES**	209 F	☐ Démons & magie	114 F	○ Alien hunger	85 F	☐ Feu ds montagne	114 F	☐ **Civilisation**	319 F	○ - Gung Ho	419 F
☐ Ecran	95 F	☐ Loup blanc	114 F	○ World of darkness	125 F	☐ Sang ds ténèbres	104 F	☐ Europa universalis	389 F	○ - Croix de Guerre	365 F
☐ Politique	133 F	☐ Pirate des mondes	138 F	○ Hunters hunted	85 F	☐ Mort sur rocher	104 F	☐ *Diplomatie*	309 F	○ - Kampfg.Peiper	299 F
☐ *Technologie*	139 F	☐ Chant des enfers	114 F	○ Storyteller's handb.	139 F	☐ Guerre roy. nain	114 F	☐ *Junta*	245 F	○ ASL 89 ○ 90	115 F
☐ **Shadowrun**	237 F	☐ Sorciers Pan Tang	132 F	○ Clanbook brujah	85 F	☐ Sombre aile mort	123 F	☐ *Die Hanse*	280 F	○91 ○92 ○93a ○b	115 F
☐ Ecran Shadowrun	63 F	☐ Perils jeunes Roy.	137 F	○ Children inquisit.	125 F	☐ Château Drachenf.	123 F	☐ *Ringgeister*	280 F	☐ **Squad Leader**	355 F
☐ Tirez sur le dragon	72 F	☐ Seigneur des Mers	137 F	○ Guide to sabbat	115 F	☐ **Loup-Garou**	199 F	☐ *Dampsross*	280 F	☐ - Cross of iron	299 F
☐ Totale Eclipse	72 F	☐ Mega poster Elric	80 F	○ Anarch cookbook	125 F	☐ Ecran Loup-Garou	75 F			☐ - Crescendo doom	345 F
☐ Guide de Seattle	199 F	○ Melniboné	185 F	○ Masquerade	279 F	☐ *Rite de passage*	83 F	**WARGAMES**		☐ - GI	445 F
☐ Le Grimoire	169 F	○ Gamemaster kit	129 F	○ Malkavian	79 F	○ Rage ac.New York	99 F			☐ Austerlitz	315 F
☐ Démon dans la bout.	85 F	○ **Shatterzone**	279 F	○ Player's Guide 2	175 F	○ Ways of the wolf	85 F	☐ *Operation Uranus*	249 F	☐ Britannia	275 F
☐ *Guide de l'Amérique*	170 F	○ Techbook ship	163 F	○ Storyteller sabbat	125 F	○ Book of wyrm	125 F	☐ Ailes de la gloire	269 F	○ Carrier	365 F
○ *Lone star*	157 F	○ **Talistanta**	175 F	○ Bradstreet Portf.	149 F	○ Valkenburg fundat.	95 F	☐ Kharkov	289 F	○ Adv. Civilization	315 F
☐ **Star Wars 2**	180 F	○ Sarista	104 F	○ Chicago 2	139 F	○ Under blood red m.	95 F	☐ Kursk	229 F	○ - Trade cards	42 F
☐ Guide star wars	104 F	☐ **Toon**	229 F	○ Dark colony	125 F	○ Player's guide	139 F	☐ Moskva	259 F	○ - Western kit	85 F
☐ Chasse à l'homme	59 F	○ Toonuversal guide	189 F	○ Vancouver	125 F	○ Rage acr.amazon	125 F	☐ Cry Havoc	219 F	○ Civil War	265 F
☐ Materiel campagne	76 F	○ Toon Tales	189 F	○ Nosferatu	75 F	○ Drums ar.fire	65 F	☐ Siege	219 F	○ Empire in Arms	365 F
☐ Guide de l'Empire	113 F	○ Toon ace cat.	182 F	○ Diabl.England	95 F	○ Umbra	145 F	☐ Coisades	259 F	☐ Fire in the East	679 F
☐ Bataille soleil d'or	62 F	☐ **Torg**	249 F	○ Book of Nod	69 F	○ Caerns	115 F	☐ Viking	259 F	☐ Balkan Front	365 F
☐ Outrespace	65 F	☐ Aysle	169 F	○ Berlin by Night	116 F	○ Rage across Russia	115 F	☐ Dragon Noir 1	259 F	○ First to fight	365 F
☐ Guide alliance rebel	133 F	☐ Carte Destinée	84 F	○ Clanb. Toreador	76 F	○ Black furies tribeb.	85 F	☐ Dragon Noir 2	259 F	○ Scorched Earth	629 F
☐ Pluie d'étoiles	66 F	☐ Calice pos.	95 F	○ New orleans by n.	156 F	○ Bone gnawers tribeb	85 F	○ **SPQR 2**	409 F	○ Urals	265 F
☐ Récupérateurs	66 F	☐ Cité éternelle	119 F	○ The beast within	39 F	○ *Werewolf 2nd Ed.*	199 F	○ - *Africanus*	175 F	☐ Flat Top	465 F
☐ Starfighters battle b.	79 F	☐ Terre vivante	153 F	○ *Clanbook Tremere*	81 F	○ *Screen 2nd edition*	81 F	○ - Consul Rome	205 F	○ *Ardennes*	279 F
☐ Manuel général crac.	82 F	☐ Empire du nil	159 F	○ **Mage**	195 F			○ - Victory Pyrrhus	175 F	☐ *Caesar*	339 F
☐ Domaine du mal	71 F	☐ Cyberpapauté	199 F	○ Ecran	65 F			☐ **World in flames**	599 F	○ *Enemy at gates*	255 F
☐ Guide étoile noire	93 F	☐ Grimoire Pixaud	114 F	○ Chantry book	115 F	**JEUX DE PLATEAU**		○ - Planes in flames	299 F	☐ Midway	245 F
☐ Coordonnées d'Isis	71 F	☐ Chevaliers tempêtes	59 F	○ Loom of fate	76 F			○ - Africa aflame	259 F	○ Pacific War	515 F
☐ Cité des nuages	79 F	☐ Royaume ténébreux	59 F	○ Progenitors	116 F	☐ Seigneurs Dragons	189 F	○ - Asia aflame	259 F	○ Pax Britannica	255 F
Galaxy G. ○5 ○7	125 F	☐ Cauchemar	59 F	○ Mage Portfolio	116 F	☐ Blood Berets	249 F	○ - Annual	175 F	○ Peloponnesian w.	365 F
○8○9 ○4 ○6	139 F	☐ Japon technologique	169 F	○ Digital web	116 F	☐ Xhenor	325 F	○ Guderian's Blitzkr.	409 F	○ *Alexander's gener.*	315 F

Magasin à LYON
268 rue de créqui (7°)
Tel 72 73 13 26

Magasin à BORDEAUX
62 rue Pas St Georges
Tel 56 44 61 22

Comment effectuer votre commande ? Inscrivez les jeux que vous souhaitez commander, notez vos noms et adresses, envoyez ce bon de commande accompagné de votre règlement, sans oublier d'ajouter 35F de frais de port. Vous pouvez aussi effectuer votre commande sur papier libre.(**indiquer "CB82"**)
Attention ! Les prix indiqués sur cette publicité ne sont garantis que jusqu'au 30 09 1994, uniquement par correspondance.

JEUX.. PRIX..........................
....
....
....
....

•☐1 carte Legend + 3 cartes Speffire (< 20/8/94) GRATUIT
•Figurine ☐fantastique ☐SF (jusqu'au 30/8/94) GRATUIT
•Marque-page ☐AD&D ☐Cyberpunk☐Chill GRATUIT
• Port (1 seul article: 25F/normal: 35 F/Colissimo: 49 F/ >450 F: 0 F) TOM/Etranger: 59 F(pas de franco) 25 F/35 F/49 F/0F* TOTAL ....

CASUS BELLI N°82

NOM ....
PRENOM ....
N°/RUE ....
CP/VILLE..

☐ Je désire recevoir ma commande enveloppée et élégamment présentée avec du papier cadeau.
Je désire recevoir gratuitement un dépliant couleur sur:
☐ Stalingrad ☐ Chill ☐ Blood Berets ☐ Ambre

VENTE PAR CORRESPONDANCE
BP 47 • 33036 BORDEAUX Cedex • Tél. 56 51 90 51

TÊTES D'AFFICHE

Les jeux viennent d'arriver : premières impressions.

À propos des abréviations au-dessus du nom des jeux : v.f. signifie en français dans le texte ; v.o. signifie écrit en étranger.

Pour Ars Magica, en v.f.

LES ALLIANCES

Construisez le refuge de vos rêves !

Premier supplément « de fond » traduit par Descartes, *Les Alliances* détaille tout ce dont les joueurs auront besoin pour créer la leur. Le système de création est très simple : neuf « attributs » dans lesquels il faut répartir un certain nombre de points. Il est possible d'acheter des défauts, qui rapportent quelques points supplémentaires. C'est classique, efficace, et cela tourne bien.

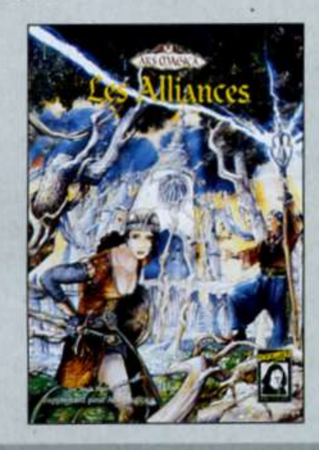
Le plus intéressant est toutefois le chapitre consacré aux saisons de l'Alliance, qui développe largement celui du livre de règles. On comprend mieux la trajectoire « naissance-croissance-maturité-déclin » à laquelle elles sont toutes soumises. A titre d'exemple, une Alliance de chaque saison est présentée en détail. C'est un régal ! (Ma préférence va tout de même à l'épouvantable Alliance d'hiver, qui est exactement le genre d'endroit que des paysans armés de fourches et de torches auraient dû brûler depuis longtemps.)

Ce livret est quasi indispensable aux MJ d'*Ars Magica* et aux joueurs désireux de créer leur Alliance.

Par ailleurs, il peut être utile à quiconque veut créer une guilde de magiciens dans un autre univers... Il existe, en anglais, une bonne vingtaine de suppléments de cette qualité, qui tous enrichissent considérablement l'univers d'*Ars Magica*. Espérons que les joueurs non anglophones pourront bientôt en profiter !

Tristan Lhomme

Un supplément en français pour Ars Magica, publié par Descartes Éditeur (78 p.). Prix indicatif : 109 F.



Pour Shadowrun, en v.f.

LE GUIDE DE SEATTLE

Bienvenue dans le cirque électrique !

Depuis sa création, et les suppléments n'ont pas failli à cette règle, *Shadowrun* se déroule dans Seattle. Sorte de Berlin de la Guerre froide téléporté au XXIe siècle, c'est une ville extrême, gigantesque par sa taille si ce n'est par sa population, bastion américain au milieu de contrées amérindiennes et elfiques. Sa position politique et géographique en fait une plaque tournante du Sixième Monde et c'est elle qui a enfanté cette race particulière d'individus qui se sont développés (mais avec moins de talent) dans toutes les mégalopoles : les Shadowrunners.

En plus de 170 pages la *way of life* du XXIe siècle est décrite depuis les ombres dans toute son horreur, avec ses paradoxes, son racisme, sa richesse côtoyant sa pauvreté mais avec une constante : l'ultraviolence. La Seattle de *Shadowrun* englobe bien plus que la ville actuelle puisqu'elle s'étend sur plusieurs milliers de kilomètres carrés. Chaque quartier est décrit, depuis les gratte-ciel du centre-ville jusqu'aux verts pâturages de Snohomish, en passant par les bidonvilles beyrouthins de Redmond et les usines colossales de Boeing. La diversité ne manque donc pas, les aventures ont d'ailleurs montré qu'elles pouvaient se suivre sans se ressembler, et il serait dommage de se priver, et de priver vos joueurs, d'une des cités les mieux décrites de l'univers ludique (après Pavis bien évidemment !).

Mathias Twardowski

Supplément en français pour Shadowrun, édité par Descartes Éditeur. Prix : environ 180 F.

Pour Advanced Dungeons & Dragons 2, en v.f.

LE MANUEL COMPLET DU PRÊTRE
LE MANUEL COMPLET DU MAGICIEN

Manuels des joueurs pour meneurs de jeu

Voici donc les deux derniers manuels complets, après celui du Guerrier et celui du Voleur, destinés aux classes principales de personnages du jeu *AD&D*. Leur but est de permettre – par de nombreux conseils et précisions, par des variations de création de personnage (les profils) – une plus grande variété de jeu, un monde plus amusant et diversifié. Cette tâche a été menée à bien avec les Manuels du Voleur et du Guerrier, en effet adaptés aux joueurs. Il n'en est pas de même pour ces deux derniers volets. Le *Manuel du Magicien* paraphrase surtout le *Guide du maître* et le *Manuel du joueur*. On explique comment créer des écoles de magie, mais peu de choses indispensables sont dites. Bref, à ne conseiller qu'à ceux qui veulent *tout* savoir sur les magiciens.

Il n'en est pas de même pour le *Manuel du Prêtre*, très intelligemment conçu, et qui permet de créer de toutes pièces des cosmologies, des clergés, de nouveaux types de prêtres. Des religions et des suggestions de dieux sont proposées avec force détails. Toutes les décisions à prendre pour le meneur de jeu sont expliquées, des feuilles récapitulatives permettent de ne rien oublier. C'est une grande réussite à une restriction près : ce manuel est destiné principalement au meneur de jeu, et on aura même intérêt à ne pas le montrer aux joueurs (contrairement à ce qui est dit en couverture) pour leur laisser la surprise des possibilités des diverses religions.

Pierre Rosenthal

Suppléments édités en français par TSR pour le jeu de rôle Advanced Dungeons & Dragons 2e édition. Prix indicatif : 135 F chaque.



Jeu de cartes en v.o.

SPELLFIRE

Rage against the Magic

Sans doute interpelé par le succès de *Magic: The Gathering*, TSR a décidé de lancer son propre jeu de cartes. Le principe marketing est le même : faire un jeu où les cartes soient également à collectionner et à échanger. Par contre, le principe de jeu est légèrement différent. Au lieu de vaincre un adversaire en lui retirant ses 20 points de vie, on gagne à *Spellfire* en posant devant soi six cartes de territoires et en essayant de détruire ceux de l'adversaire. Pour attaquer ou défendre ses royaumes, chaque joueur dispose de champions (de niveau 1 à 9, pouvant être héros, magicien, clerc ou monstre) ayant des capacités spéciales. Des sortilèges, des objets magiques et des alliés intervenant ponctuellement dans chaque bataille.
Spellfire est un jeu plus simple et plus rapide que *Magic*. Mais sans doute plus encore que dans *Magic* il faut acheter plusieurs paquets pour commencer. En effet, cette version de base propose trois « types » de royaumes : Forgotten Realms, Greyhawk et Dark Sun. Comme les champions et les objets magiques ont intérêt à provenir du même royaume, il vaut mieux constituer des paquets homogènes. Quant aux dessins des cartes, ils vont du très beau au très laid, leur principal défaut (ou qualité, cela dépend comment vous le considérez) est de ne reprendre que des dessins déjà publiés par TSR et donc déjà vus de nombreuses fois. Quant à savoir si *Spellfire* est « meilleur » que *Magic*, disons qu'il est bien plus simple mais qu'il semble offrir de moindres possibilités.



Casus bonus : des imprécisions de règles peuvent perturber vos parties de *Spellfire*. Voici quelques précisions que nous avons recueillies chez TSR. Premièrement, un sort qui porte la mention de la phase 3 peut (et doit) être lancé par un champion depuis la réserve (*pool*) avant la bataille. Un sort avec mention de la phase 4 peut (et doit) être lancé au cours de la bataille. Deuxièmement, que le sort soit défensif ou offensif, il peut être lancé en attaque ou en défense, cela n'a aucune importance (on peut lancer un sort défensif tout en attaquant). Ces mentions ne sont là que pour certaines autres cartes, qui peuvent être insensibles aux sorts offensifs (ou défensifs).

Pierre Rosenthal

*Jeu de cartes édité en américain par TSR.
Prix indicatif : 70 F pour 2 paquets de base de 55 cartes. Booster de 15 cartes : 20 F.*

Jeu de rôle d'initiation en v.o.

FIRST QUEST

L'Assimil du jeu de rôle



S'il est un parent pauvre dans le jeu de rôle, c'est bien les jeux destinés aux vrais débutants – tant joueur que MJ –, ceux qui ne se sont jamais assis à une table et n'ont jamais rempli une feuille de personnage. C'est pourquoi il est important de saluer l'initiative – réussie – de TSR dans ce domaine.
Tout d'abord *First Quest* contient absolument tout le nécessaire pour jouer : dés, figurines, plans, règles du jeu (un *AD&D* très simplifié), livrets de sorts, livre des monstres, feuilles de personnage prétiré, livre d'aventures et pour finir, la cerise sur le gâteau, un CD audio…
Tout est fait pour que le premier contact avec le jeu de rôle soit le plus aisé et le plus agréable possible. Plans, livre des monstres et feuille de personnage sont en couleur. Le meneur de jeu, qui a la tâche la plus difficile, est quasiment pris par la main. Les aventures qui lui sont proposées sont décortiquées. Il lui suffit de les lire. De plus, le CD est là pour le décharger (durant les deux premières aventures) de la partie la plus délicate : le rendu de l'ambiance et l'interprétation des PNJ. A chaque situation dans laquelle un PNJ intervient correspond une plage du CD où un acteur, sur fond de musique et de bruitage, prend le relais du MJ. L'intérêt est triple : le meneur de jeu peut se concentrer uniquement sur le côté technique de la partie et donc plus facilement assimiler les règles ; les exemples de PNJ et les mises en scène qu'il a vus vont lui servir de référence pour les aventures suivantes, quand il sera seul pour assurer tous les rôles ; enfin cela profite également aux joueurs qui apprennent ainsi la psychologie des différentes classes de personnages et peuvent ainsi plus facilement entrer dans leur rôle.
A la troisième aventure, le meneur de jeu doit assumer seul PNJ et ambiance, tout en suivant les conseils donnés dans les deux premières aventures. Quant à la quatrième, c'est tout bonnement un scénario standard. A ce stade, le MJ et les joueurs sont prêts pour de « vrais » jeux…
Un seul petit problème : ce petit bijou – CD compris – est en anglais… Mais peut-être plus pour longtemps !

Pierre Lejoyeux

*First Quest est un jeu de rôle d'initiation à AD&D édité en américain par TSR.
Prix : environ 240 F.*

Pour Shadowrun, en v.o.

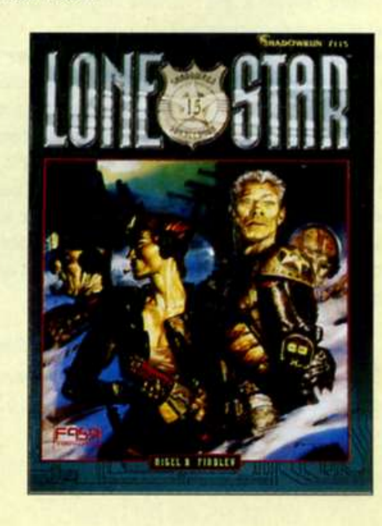
LONE STAR

Les Street Samouraïs ont enfin à qui parler

Lone Star est un supplément charnière dans la très imposante gamme *Shadowrun*, car tout comme *Corporate Shadowfiles* il clarifie le background à tel point qu'on se demande comment on a pu jouer sans jusqu'à présent.
Lone Star, comme son nom l'indique, est consacré à la fameuse corporation chargée d'assurer la sécurité dans la plupart des villes d'Amérique du Nord et notamment Seattle.
Un Shadowrunner étant par définition quelqu'un vivant dans l'illégalité la plus totale, ayant renié son identité et se plaçant en marge de la société et de ses lois, il est particulièrement intéressant pour le bon déroulement du jeu de savoir ce qui est légal et ce qui ne l'est pas, et surtout de connaître les moyens dont la société dispose pour faire respecter la loi. Le principal moyen et le plus efficace c'est bien évidemment la Lone Star.
Toute la mégacorp est décrite, depuis ses origines jusqu'à ses employés et ses méthodes de travail. Un gros effort a été fait pour éviter que les policiers ne deviennent des monstres errants juste bons à gêner les joueurs sans vraiment les inquiéter. Plusieurs chapitres sont consacrés aux lois, techniques d'enquête et moyens de répression et sont d'une telle qualité qu'ils s'imposent comme des standards, tous jeux confondus. *Shadowrun* restant *Shadowrun*, un chapitre entier concerne les magiciens judiciaires. Les Shadowrunners ont maintenant le choix : être de vrais coureurs des ombres et survivre, ou sortir ne serait-ce qu'un instant à la lumière et mourir.

Mathias Twardowski

*Supplément pour Shadowrun édité par Fasa en anglais.
Prix : environ 150 F.*



▷

Jeu par correspondance en v.f.

SURVIVOR ONE

Être le meilleur, mais pas tout seul !

Survivor One est un wargame par correspondance opposant une centaine de joueurs sur une planète ravagée par un conflit thermonucléaire. Vous êtes le maître d'une culture sortant tout juste de son abri antiatomique souterrain (de la taille d'une ville), et votre ambition est de devenir le souverain suprême, et grand pacificateur, de ce qui était autrefois le domaine de vos ancêtres.

De nombreux facteurs entrent en jeu dans l'évolution de votre civilisation. Outre la puissance militaire, vous allez devoir (re)développer les technologies perdues des siècles passés, défricher de nouveaux territoires, espionner les autres cultures que vous rencontrerez, nouer des alliances avec elles, rétablir les voies de communication entre les diverses villes, etc. La dimension diplomatique est présente, il est même spécifié dans les règles qu'il est impossible de gagner seul. Tout cela se fait par un système d'ordres codés, très simple d'utilisation.

Alain Césari

Jeu par correspondance géré par ordinateur, de type wargame, d'origine anglaise et édité en français par la société Délires. Fréquence de jeu : 2 tours par mois. Prix : entre 23 et 27 F le tour. Délires SARL, 12 bd Anatole France, 93300 Aubervilliers (attention, nouvelle adresse), tél. : 43.52.16.77.

Pour Hurlements, en v.f.

HURLELUNE 7

Un passage chimérique

Cela faisait un moment déjà que les meneurs de jeu et les joueurs de Hurlements attendaient une suite pour leur jeu « de chevet ». Ils risquent d'être déçus. Non pas que *Hurlelune 7* faillisse à leur attente de qualité, mais parce qu'il s'agit du dernier supplément pour *Hurlements*, dans presque tous les sens du terme. En effet, le jeu de rôle *Hurlements* tel qu'il est va cesser de paraître, pour laisser la place, à la rentrée, au jeu *Chimère*, des mêmes auteurs. Mais plus qu'une nouvelle édition, il s'agira d'un nouveau jeu, où les personnages de *Hurlements* seront révélés à une nouvelle réalité (mais peut-être était-ce déjà la même ?).

Autant dire que si vous aimez faire jouer à *Hurlements*, il vous faudra acheter ce supplément, mais (paradoxalement) ne le lire que quand vous aurez fini de faire jouer ou de créer vos propres scénarios. Sa forme est simple, il s'agit d'un long scénario (dont le titre doit être gardé secret), initiatique, où les joueurs – et le veneur – voient le jeu changer sous leurs yeux. Une sorte de résurrection semblable à celle du phénix, qui passe par la destruction d'un certain monde.

Pierre Rosenthal

Supplément pour le jeu de rôle Hurlements, édité en français par MultiSim. Prix indicatif : 65 F.



Pour Scales, en v.f.

TECHNOLOGIE

Du solide !

Ce gros livret à couverture grise est particulièrement bien rempli. En vrac, le lecteur y découvre toutes sortes d'informations sur les armes tueuses de dragons et leurs fabricants, une liste de produits alchimico-technologiques impressionnante, un « point » sur les rapports que les différentes familles de dragons entretiennent avec la technologie moderne, une poignée d'êtres magiques supplémentaires, plus une demi-douzaine d'aides de jeu. C'est fort intéressant, mais assez dense.

Mais l'intérêt principal de ce supplément reste les cinq scénarios. Il commence à y avoir de quoi jouer à *Scales*, même si vous êtes paresseux (à ce sujet, le scénario publié dans notre hors-série n° 12 est le A-5)... Seul vrai reproche : les auteurs semblent avoir pris l'exaspérante habitude de glisser quelques english words au détour d'une phrase – just for donner l'impression de speaker branché. Mais ça n'empêche pas ce supplément d'être... very good !

Tristan Lhomme

Une extension pour Scales, publiée par Idéojeux. Prix indicatif : 139 F.

Pour Eléckasë, en v.f.

LE PROPHÈTE ET LE DRAGON

L'aventure est au coin de la rue

Ce premier supplément contient un gros scénario (32 pages) qui est la première étape d'une vaste quête qui permettra aux joueurs de découvrir l'ensemble de l'univers ludique d'*Eléckasë* (matériel magique, divin, et autre...). Elle est conçue comme une succession d'épisodes de type énigme-déplacement-exploration, émaillée d'entractes qui sont autant « d'Instantanés » possible.

Le reste du livret présente huit nouvelles races et quatre classes de personnage que l'on peut qualifier de « spécialisées », ainsi que des règles additionnelles pour la navigation (navires, légendes et monstres marins) et quelques errata et éclaircissements concernant le livret de règles. Il décrit également certaines régions du monde et leurs villes, des montures extraordinaires (licorne, pégase et aussi quelques surprises) et un peuple sylvain aux pouvoirs proches des farfadets.

Alain Césari

Supplément pour le jeu de rôle Eléckasë (96 pages). Edité par Ormekiane Productions. Prix : 139 F.

Pour Stella Inquisitorus, en v.f.

STELLA INCOGNITA

Dans l'espace, personne ne vous entendra prier...

La première partie de ce supplément est consacrée à la présentation des secteurs périphériques du Stella Vaticanum : les fédérations « indépendantes » (qui ont, en gros, le droit de suivre l'Empire du Bien dans tous les domaines et de dire « merci, Seigneur », en échange d'une autonomie minimale.) Après un copieux chapitre de généralités, on nous en présente une en détail. On entre ensuite dans le second gros dossier du livret, à savoir l'exploration spatiale et la redécouverte des planètes perdues au cours des derniers millénaires.

Enfin, notons la présence d'une annexe astronomique, précieuse pour tous ceux qui ne savent pas faire la différence entre une étoile à neutrons et un trou noir (autrement dit, pas mal de monde !). Dans l'ensemble, c'est un supplément de bonne facture, qui mérite le détour si vous appréciez l'ambiance de *Stella Inquisitorus*.

Tristan Lhomme

Une extension pour Stella Inquisitorus, publiée par Idéojeux (78 p.). Prix indicatif : 126 F.

Jeu de plateau en v.f.

DAMPFROSS

Le retour des rivaux du rail

Ce jeu de plateau simulant des courses de trains avait déjà été publié il y a quelques années, mais c'est une nouvelle édition que nous propose la société Laurin. Le matériel est en anglais et en allemand, mais une traduction française des règles est incluse. Le principe du jeu est assez simple. Dans une première phase, chaque joueur construit un réseau ferroviaire, hexagone par hexagone, sur une belle carte en couleur, à l'aide d'un crayon de couleur gras. Des règles de construction (coûts variables avec le terrain, croisements entre réseaux) apportent l'aspect tactique et stratégique du jeu. En effet, la seconde phase consiste en une série de courses de trains sur les réseaux construits au début. Et l'on se rend vite compte que c'est la construction d'un réseau intelligent qui permet de gagner. Quatre cartes différentes (Irlande, Bavière, Russie, Kentucky et Tennessee) permettent de varier les plaisirs, et on aura intérêt à utiliser les règles optionnelles (ex. : utilisation du réseau des concurrents) pour rendre le jeu plus « adulte ». En effet, *Dampfross* est un jeu plutôt simple, facile à jouer, qui s'adresse autant à « tous les publics » qu'aux vieux routards désireux de se détendre un soir, à la place de leurs « prises de tête » habituelles.

Pierre Rosenthal

Jeu de plateau édité par Laurin, avec règle en français. Prix indicatif : 300 F.



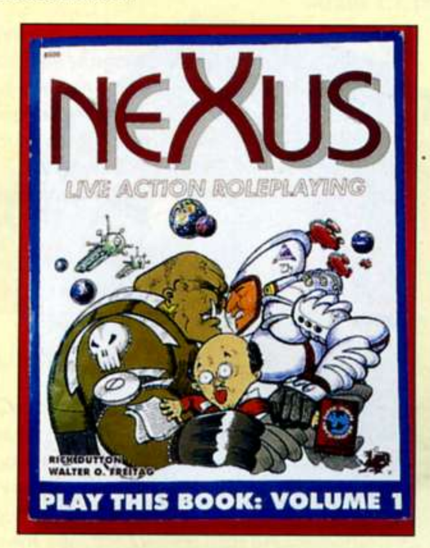
Relève le défi du
FOOLJESTER©
enfile sa malice et
son agilité...
GRAND TROPHÉE NATIONAL
DU PAINTBALL FUN, LE 8/10/94
Pour tous renseignements,
adressez-vous à votre club.
Bon de commande
à découper et retourner accompagné de votre règlement à :
FOOLJESTER - BP N° 3947 - 54029 NANCY CEDEX
T-SHIRT gris chiné
Prix unitaire 160 F
Taille M exemplaires
Taille L exemplaires
Taille XL exemplaires
SWEAT-SHIRT gris chiné
Prix unitaire 240 F
Taille M exemplaires
Taille L exemplaires
Taille XL exemplaires
CASQUETTE grise
Prix unitaire 60 F
Réglable exemplaires
CASQUETTE blanche
Prix unitaire 60 F
Réglable exemplaires
SAC A DOS gris
Prix unitaire 165 F
exemplaires
Frais de port 30 F
Montant total de la commande :
Règlement par :
Chèque Bancaire
Chèque Postal
Mandat
Carte Bancaire N°
Expiration fin 199.Nom :...........
NOM.......................................
Prénom....................................
Adresse...................................
....
Code Postal...............................
Ville..
Pour tous renseignements :
Tél : (16) 83.28.85.50
Fax : (16) 83.27.39.22
FoolJester est une marque déposée ; toute contrefaçon, utilisation sans autorisation écrite, copie sous quelque forme que ce soit, entraînera des poursuites à l'encontre de son auteur.
GASSNER 94
CB

Un grandeur-nature prêt-à-jouer, en v.o.

NEXUS

Simple, mais il fallait y penser !

Décidément, les gens de Chaosium ne sont jamais à court de bonnes idées. Et celle de *Nexus* est tout simplement excellente : pourquoi ne pas éditer, sous forme de livret, tout le nécessaire pour organiser un grandeur-nature (GN) ? Il y a donc là un scénario complet, avec des règles, des documents divers, des feuilles d'information à remettre aux joueurs, une quarantaine de personnages tout prêts... et plein d'instructions sur la manière de distribuer tout cela et de fabriquer les accessoires qui ne tenaient pas dans le livret. Je ne vais pas vous raconter l'intrigue. Disons juste que ce GN a le mérite de se dérouler en intérieur, et de ne pas nécessiter de décors insolites et grandioses (du genre forêt avec un château en ruine). N'importe quelle MJC fera l'affaire. Et puis, c'est de la SF contemporaine, ce qui simplifie bien le travail au niveau des costumes...



Mais l'intérêt principal reste la petite vingtaine de pages de conseils d'organisation. Les auteurs vous guident pas à pas, de l'écriture du mailing jusqu'au « débriefing » des joueurs. C'est très bien fait et très intéressant (surtout si on jette en même temps un œil au hors-série de *Casus Belli* sur le même sujet. Les GN français et américains ont évolué en parallèle... et diffèrent un peu sur certains points de détail).

Mais le plus jubilatoire reste néanmoins l'introduction, où Sandy Petersen (le papa de *L'appel de Cthulhu*) nous explique pourquoi il fait des GN depuis des années... et nous raconte ses meilleures anecdotes. Bref, un excellent produit, à conseiller à tous les organisateurs potentiels en mal de scénario. Il ne leur reste plus qu'à trouver un lieu, obtenir les autorisations et recruter une quarantaine de joueurs. Ce qui est loin d'être le plus facile...

Espérons que le succès de *Nexus* soit suffisant pour que la série continue ! Et surtout, pour qu'un éditeur tente le pari d'une adaptation française !

Tristan Lhomme

Un grandeur-nature, en américain, édité par Chaosium. Prix : environ 150 F.

Jeu par correspondance en v.f.

STELLARIUM

Un space opera pour Machiavel

Rien ne serait si en 3390 le *Stellarium*, immense vaisseau d'exploration, n'avait quitté la Terre avec mission de coloniser une planète habitable. Rien n'existerait si ce même vaisseau n'avait réussi sa mission et qu'au fil des années une société nouvelle ne s'était créée pour finir en l'an 5000 par la proclamation de l'empire de Stellarium.

En tant que joueur, vous êtes à la tête d'une famille aristocratique de huit personnages représentant trois générations. A chacun, il faudra attribuer un nom, une profession (prêtre, guerrier, marchand ou explorateur) et répartir un certain nombre de points de prestige (élément essentiel du jeu). Cette famille devra être gérée au mieux afin de conquérir les cinq pyramides du pouvoir et devenir ainsi la plus puissante.

Le jeu propose une multitude d'actions nécessaires à votre survie : marier vos personnages pour assurer votre descendance, vous payer les services de gardes du corps ou d'un médecin personnel, passer un contrat d'assassinat ou d'enlèvement, faire placer une bombe à la Bourse, trahir votre société, explorer de nouvelles planètes, vous lancer dans des affaires commerciales, combattre d'ignobles créatures, célébrer des mariages ou des baptêmes ; vous devrez juger, voter, disgracier, élire... Tout pour vous confronter à la dure réalité qu'engendre la quête du pouvoir.

Malgré la richesse du jeu, les règles sont un exemple de limpidité et une seule lecture attentive suffit pour les assimiler. Les feuilles d'ordres se présentent sous forme de tableaux également aisés et rapides à remplir. La difficulté dans un jeu par correspondance réside dans l'animation des résultats. Ici, quelques pages de texte dans un style romancé vous plongent dans les moments forts qui ont eu lieu durant un cycle de jeu. Un tour de jeu représente dix ans de vie d'un personnage et pour chaque année les événements marquants sont relatés avec verve. Quelques tableaux indiquent enfin la situation sociale de tous les personnages de la partie dans ou hors pyramides.

Au total, un jeu sur fond de politique-fiction agréable à suivre et réalisé avec sérieux.

Didier Marchewka

Jeu par correspondance édité par Anthony Vallat, 19 avenue Recordon, CH 1004, Lausanne, Suisse. Tarif : 20 FF le tour, un tour toutes les trois semaines.

Pour Man O'War, en v.f.

MER DE SANG

Sur des mers plus fréquentées...

Ce premier supplément français pour *Man O'War* (voir p. 78-79) est en fait le deuxième sorti dans son pays d'origine par la firme anglaise bien connue. Il n'est pas illogique que ces deux extensions aient été inversées dans le planning de traduction de Games Workshop puisque tout le matériel contenu dans *Mer de Sang* est franchement sympathique et utilisable par tous les joueurs de *Man O'War*, alors que *Plague Fleet* ne contenait que de l'équipement réservé aux races chaotiques (ou assimilés). Ces fous furieux attendront donc quelques semaines supplémentaires avant de déferler sur les mers contrôlées par les races du Vieux Monde. Mer de Sang propose de mettre en jeu de terribles monstres marins maîtrisés par les joueurs (plus ou moins efficacement d'ailleurs) et de nombreux engins volants qui donnent un petit côté « Guadalcanal » à l'ensemble. De plus, cette extension contient les fiches de tous les bateaux proposés dans les règles de base : du très bon matos. Le reste est très fortement optionnel mais possède le double avantage d'être amusant et de ne pas déséquilibrer le jeu. Les monstres marins sont en effet très agréables à invoquer et à faire combattre mais rien ne remplacera jamais un bon bateau de ligne. Les pieuvres et les requins géants, les crabes et les gros poissons seront donc une force d'appui originale mais pas l'arme ultime capable de mettre à mal toutes les flottes ennemies. Les troupes volantes sont encore moins puissantes. La plupart du temps réservés à l'achèvement des bateaux en perdition, les pégases, griffons et autres wyverns sont rapides mais trop fragiles pour être considérés comme des forces d'attaque puissantes. Par contre, certains autres objets volants sont relativement efficaces (ballons, dragons, etc.) mais leur prix coupe toute envie de constituer une force entièrement volante. L'extension contient aussi quelques nouveaux types de bateau : les drakkars vikings (sans armes mais bourrés de soldats assoiffés de sang et de bière), les vulcains et les poings de fer (l'artillerie lourde impériale) et le dreadnought nain (enfin un bateau nain vraiment puissant). En résumé : un supplément indispensable !



Croc

Supplément en français pour Man O'War, chez Games Workshop. Prix : environ 290 F.

Un jeu de diplomatie en v.f.

DIPLOMATIE

Le jeu de diplomatie par excellence

Jeux Descartes vient d'éditer une version française de *Diplomatie* et, en déballant la boîte, j'ai cru un instant en découvrir la version de luxe : le plateau de jeu « style atlas » est tout simplement magnifique, les pions en bois dans de petits sachets plastiques ont de jolies couleurs, le coffret et les règles sont imprimés dans des teintes blue-jeans et blanc du plus bel effet.

Diplomatie est essentiellement un jeu de négociation, mais il fait aussi appel à des qualités de stratège et de tacticien. Il ne laisse aucune part au hasard. Il prend toute sa saveur avec sept joueurs (mais il est possible d'y jouer à moins avec plaisir, par exemple pour en apprendre les mécanismes). Chacun d'eux représente une grande puissance européenne du début du XXe siècle. Son but est de prendre le contrôle, avec ses forces militaires, du plus grand nombre de centres de ravitaillement.



Un tour de jeu se décompose en deux saisons (printemps et automne). Chaque saison commence par une phase de négociation (c'est la substantifique moelle du jeu) suivie d'une phase de rédaction des ordres puis d'une phase de lecture et exécution des ordres, et en automne uniquement d'une phase d'ajustement.

Pour ceux qui connaissent déjà *Diplomatie*, cette version a subi un dépoussiérage sur deux points principaux. Premièrement, certaines zones ont changé de noms (les vieux routards devront faire un petit effort vis-à-vis des nouveaux joueurs – et non l'inverse !). Des noms de régions ont été modifiés afin d'éviter des confusions entre leurs abréviations : Alpes Tyroliennes ALP remplace Tyrol TYR, pour éviter la confusion avec Mer Tyrrhénienne MTY. Deuxièmement, les règles ont été complètement réécrites. Elles sont bien expliquées et truffées d'exemples. En fin de livret il y a même une partie entière commentée (c'est exceptionnel !).

N'hésitez plus, jouez à *Diplomatie* (vous pourrez même y intéresser des membres de votre famille). Ses principaux atouts, la simplicité et la précision de ses règles assimilables en quelques minutes, le rend accessible à tous.

Claude Renaud

Le jeu de diplomatie par excellence, en français, chez Descartes Éditeur (sous licence Avalon Hill). Prix : 290 F.

Un wargame en v.f.

STALINGRAD, OPÉRATION URANUS

11,25 contre 4,50 = 3 contre 1 !

Stalingrad, opération Uranus (traduction de *Stalingrad Pocket* de The Gamers) simule la première offensive soviétique en hiver 1942. C'est le premier volet d'une nouvelle série de jeux de simulation historique : *Les grandes batailles de l'histoire*. La carte en papier épais (56x87 cm) est très réussie. Chaque hexagone représente 5,5 km. Les 400 pions ornés des symboles Otan sont bien lisibles mais un peu fins. Ils représentent essentiellement des divisions ou des brigades. On regrette toutefois que la deuxième planche de pions soit prédécoupée à l'envers. Ce détail, conjugué à l'absence de repères pour identifier le premier pas de perte du second sur chaque pion, oblige à tous les retourner avant de les positionner correctement.

La séquence de jeu est relativement classique : contrôle de ravitaillement (les unités non ravitaillées ont leurs capacités de mouvement et de combat divisées par deux), mouvement (fortement ralenti par la proximité de l'ennemi), combat (le joueur Soviétique dispose au premier tour de lance-roquettes Katlouchkas), exploitation (certaines unités « rapides » peuvent effectuer un second mouvement). Les deux joueurs ont également la possibilité d'effectuer des débordements (combats) pendant la phase de mouvement et la phase d'exploitation.

L'une des originalités du jeu est que tous les modificateurs ne sont arrondis que lors du dernier calcul du rapport de force attaquant sur défenseur : 11,25/4,5 soit 2,5/1=3/1 (munissez-vous d'une calculette). Même si l'idée est bonne, l'argumentation du concepteur sur le point de combat qui modifie le ratio est discutable. De toute façon, vous n'avez pas le droit de consulter l'intérieur d'une pile de pions adverse. Vous aurez besoin d'adresse pour ne pas faire dégringoler les piles de pions dans les zones où les unités sont concentrées.

Stalingrad a une très grande qualité : il est jouable après une seule lecture des règles même par des joueurs pratiquement débutants. Deviendra-t-il, comme *Kursk* de Eurogames, un classique de la Seconde Guerre mondiale ?

Claude Renaud

Wargame en français édité par Oriflam. Prix : 240 F.

Et toujours les nouveautés dès parution sur 3615 CASUS rubrique NOU.

Un jeu de diplomatie en v.f.

LA FOI ET LE GLAIVE

Sus aux infidèles !

Le troisième jeu des éditions Vœu d'Azur est un diplo, un vrai. Autrement dit, un jeu multijoueur qui tire l'essentiel de son sel des interactions psychologiques entre adversaires-partenaires, et où le hasard des humeurs remplace celui des dés (qui n'ont en pratique aucune place dans ce jeu).

Au premier abord, certains auront tendance à considérer *La Foi et le Glaive* comme *Diplomatie* au VIIe siècle. Grave erreur ! Si la partie militaire du jeu est en effet calquée sur les règles du premier de tous les diplos, il ne faut pas oublier que le Glaive ne constitue que le moyen au service d'une fin plus noble : la Foi. Pour être exact, la conversion à la Vraie Foi (la vôtre) d'un maximum de malheureux pécheurs ignorants.

Six joueurs donc : le Franc/catholique, le Byzantin/orthodoxe et/ou monophysite, l'Arabe/musulman, le Perse/mazdéen, l'Avar/chamaniste et le Viking/païen nordique. Deux cartes de l'Europe, du bassin Méditerranéen et du Proche-Orient sont à leur disposition. L'une sur laquelle cheminent les hommes, soldats et prêtres. L'autre sur laquelle se matérialisent les conversions des populations à l'une ou l'autre des sept religions majeures, ou à l'une des nombreuses religions mineures ou schismatiques. Sur le modèle de *Diplo*, les joueurs notent simultanément leurs mouvements après avoir âprement négocié. Le but du jeu n'est pas de conquérir des villes-centres de ravitaillement (qui existent pourtant), il est de conquérir l'âme des peuples, grâce au sacrifice des prêtres, qui se font de tous côtés joyeusement massacrer. Simplement, les armées peuvent beaucoup aider ces saints hommes, en leur ouvrant le chemin…

Cette interaction est l'intérêt majeur du jeu, qui devient ainsi à la fois plus riche et plus complexe que *Diplo*. Les règles sont heureusement fort bien expliquées et illustrées de nombreux exemples.

Terminons en précisant que ce jeu ne prétend pas être une simulation précise de cette époque lointaine et mal connue, mais simplement en recréer l'étonnante ambiance géopolitique.

Frank Stora

La Foi et le Glaive est un jeu diplomatique en français pour 6 joueurs édité par Azure Wish Editions. Prix : 340 F.





La mort n'est que le Commencement...



Ce jeu n'est pas recommandé aux moins de 16 ans

Chill

Si vous en avez assez d'affronter les divers avatars de Nyarlathotep, que Cthulhu sent un peu le réchauffé, et si vous avez envie de redécouvrir le plaisir d'un excellent jeu de rôle d'épouvante où domine l'horreur gothique, avec ses loups-garous et ses vampires, alors n'hésitez pas ! Redécouvrez *Chill*, où l'on frissonne au détour de chaque rue...

Chargés de mission

« Bonjour, Monsieur Whelps... Votre mission, si vous l'acceptez, sera d'enquêter sur la mort suspecte de cinq personnes, dont le corps a été retrouvé vidé de son sang, dans un petit village des Alpes. Vous devez découvrir si une créature de l'Inconnu est à l'origine de ses meurtres, et dans l'affirmative, la détruire. Si vous, ou l'un de vos collègues, étiez emprisonné, corrompu par le Mal ou tué, la SAVE nierait avoir eu connaissance de vos agissements, comme elle nierait tout simplement sa propre existence. Bonne chance ! »

Chill est un jeu de rôle d'épouvante, comme son nom l'indique (« chill » signifie « frisson » en anglais) : une épouvante classique par certains côtés, et beaucoup moins par d'autres, ce qui fait tout son intérêt. Classique, parce que dans *Chill*, il est parfaitement possible d'affronter les grandes figures des romans d'horreur : loups-garous, zombies, vampires et autres momies animées... Bien sûr, à tous ces êtres classiques s'ajoutent un certain nombre de nouveaux monstres créés spécialement pour le jeu ou tirés de légendes issues des quatre coins du monde. Actuellement, plusieurs jeux offrent cette possibilité mais en 1986, date de la première parution de *Chill*, c'était vraiment une nouveauté !

Mais l'originalité de *Chill* réside dans le fait que tous les personnages appartiennent à une société secrète, la SAVE, qui s'est vouée à combattre le mal et ses créatures. En prenant comme base notre monde réel, l'univers de *Chill* se contente d'ajouter les monstres (ce qui n'est déjà pas mal) et des pouvoirs paranormaux... Notre univers est beaucoup moins « déformé » en profondeur qu'il ne l'est dans des jeux comme *Vampire* ou *Loup-garou*, mais il a une saveur *vraiment* étrange car c'est au cœur même de nos anciennes légendes qu'il puise son inspiration.

La SAVE

La Societas Argenti Viæ Eternitata, autrement dit la Société Éternelle des Chemins d'Argent, a été fondée à Dublin par le professeur Charles O'Boylan en 1844. Avec quelques amis, cet éminent savant irlandais avait constaté que de nombreux écrits scientifiques relataient des faits inexplicables, si l'on se contentait d'utiliser les lois naturelles généralement admises... Après d'âpres recherches, ils conclurent à l'existence de lois surnaturelles, utilisées aussi bien par le Bien que par le Mal. De plus, ils comprirent qu'un monde parallèle entrait de temps en temps en contact avec notre univers. D'étranges créatures, destructrices et maléfiques, issues de cette autre dimension nommée faute de mieux l'Inconnu, tentaient depuis l'aube des temps d'envahir et de détruire notre monde. O'Boylan résolut avec ses amis de fonder une organisation destinée à rassembler et parfaire leurs connaissances sur cet étrange univers et ses habitants, et à protéger le nôtre. Cette œuvre et ce combat n'ont jamais cessé depuis...

Tous les membres de la SAVE ont un jour ou l'autre été confronté au surnaturel, et plus spécialement aux créatures maléfiques qui rôdent sur notre bonne vieille Terre. Les « recruteurs » de la SAVE les ont alors contactés pour leur proposer de devenir un agent de leur organisation. Car ils connaissent désormais la terrible vérité : la plupart des légendes et des récits de toutes les cultures qui se sont succédées sur notre planète sont *vrais*. Les fantômes, les loups-garous, les zombies existent ! A l'origine simple association d'érudits et de gentlemen aventuriers, la SAVE est devenue de nos jours une organisation hybride : une espèce de Bibliothèque nationale de l'occultisme, un centre d'archivage où est regroupé tout ce que l'homme connaît sur le surnaturel, d'une part ; et une agence « tous risques » prête à intervenir directement (mais toujours secrètement) pour sauver le monde presque quotidiennement, d'autre part.

Car la SAVE reste une société secrète. Notre cartésienne et raisonnable société se ferait un plaisir d'envoyer à l'asile toute personne proclamant haut et fort qu'un loup-garou est le responsable de la série de meurtres qui défrayent actuellement la chronique. Ce secret permet aussi de protéger l'organisation contre les menées subversives des créatures de l'Inconnu, qui cherchent bien sûr à détruire leurs ennemis jurés... A l'approche du XXI[e] siècle, la SAVE a tissé un réseau mondial de contacts, rassemblant des gens de toutes les conditions, envoyés d'un bout à l'autre du globe pour enquêter sur les faits étranges qui attirent son attention.

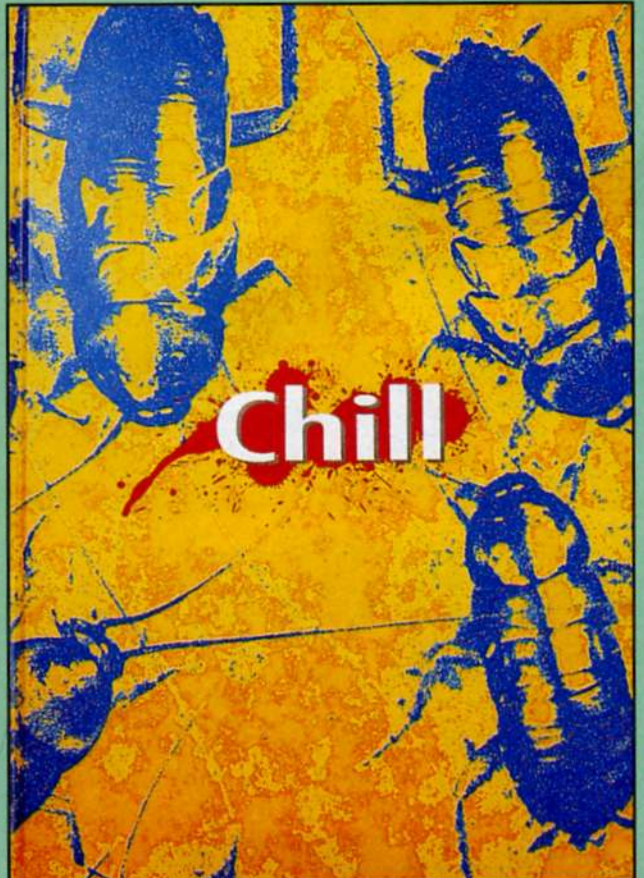
Le Grand Art et la Viæ Subumbræ

Les membres de la SAVE ne partent pas affronter l'Inconnu les mains vides. Ils disposent bien sûr de l'arsenal classique de l'agent secret : micro espion, balise de repérage, lunettes infrarouges, etc. Mais surtout, quelques-uns savent manier le Grand Art, ces lois hors du commun qu'O'Boylan et ses amis avaient identifiées et recensées. Tous les agents de la SAVE développent une certaine sensibilité à l'Inconnu. Quand une créature maléfique est à proximité, ou quand elle a utilisé certains de ses pouvoirs, de mystérieuses traces d'énergie flottent dans l'air. Des traces infimes qu'une personne entraînée peut percevoir et dans une certaine mesure analyser...

Mais le Grand Art ne se résume pas à cette perception paranormale. Il permet d'accomplir de nombreuses actions, des exploits que nos ancêtres attribuaient à la magie. Elles ne sont cependant pas d'essence magique, mais sont plutôt l'expression d'un lien entre notre monde normal et l'Inconnu, permettant des transferts



Illustrations extraites du jeu.



d'énergie inhabituels et créant des effets extraordinaires : télépathie, rêve prémonitoire, création d'une sphère de protection qu'aucune attaque ne peut percer, accélération de la guérison, etc. Douze disciplines qui font souvent la différence entre la victoire et l'échec, la vie et la mort, dans les combats qui opposent les agents de la SAVE aux créatures du Mal.

Bien sûr, tout serait si simple si seules les forces du Bien disposaient du Grand Art. Malheureusement, le clan rival possède aussi son arsenal. Comme la Force dans *Star Wars*, le Grand Art a son côté obscur : la Via Subumbræ. Et les disciplines de cette branche sont bien plus nombreuses, plus diversifiées et surtout plus malveillantes : animation de cadavres, mer de brouillard, mauvais œil, contrôle mental, téléportation, pour ne citer que quelques exemples. Ce sont ces disciplines qui expliquent les soi-disant pouvoirs magiques dont disposent les monstres des légendes. Ce sont elles qui les rendent si redoutables…

L'Inconnu

L'Inconnu est donc cette dimension parallèle d'où sortent les créatures maléfiques qu'affrontent les agents de la SAVE, mais qui permet aussi l'utilisation du Grand Art et de la terrible Viæ Subumbræ.

Mais l'Inconnu, c'est aussi le ressort classique de l'épouvante. Souvenez-vous… Nos plus grandes peurs sont provoquées par l'ignorance, le mystère. Rien n'est plus terrifiant qu'une marche d'escalier qui craque la nuit, alors qu'on est sûr d'être seul dans la maison. Notre imagination est cent fois plus efficace pour nous effrayer que la simple vérité. Qui n'a jamais eu peur du noir, de l'obscurité qui cache à notre vue notre environnement pourtant si familier ? Les cinéastes qui ont tourné les meilleurs films d'horreur l'ont bien compris : ce n'est pas en montrant un monstre sanguinolent que l'on épouvante le mieux, mais en suggérant sa présence, en utilisant la puissance de l'inconnu (comptez le nombre de fois où l'on voit la créature en entier dans le premier *Alien*, et vous comprendrez ce que je veux dire). N'oubliez jamais cet élément essentiel dans une partie de *Chill*…

Le système de jeu

Assez simple pour le joueur, le système de règles de *Chill* est un peu plus compliqué pour le meneur de jeu, et demande une certaine habitude pour être bien maîtrisé.

Le personnage est décrit, sur une échelle de 10 à 90, par huit caractéristiques très classiques : Agilité, Dextérité, Chance, Perception, Aura, Résistance, Force, Volonté. Deux d'entre elles sont variables : la Résistance, qui diminue avec la fatigue et les blessures ; la Volonté, qui s'amenuise à chaque fois que la peur fait battre le cœur un peu plus vite. Quelques heures de sommeil ou l'intervention d'un médecin suffisent à « remonter les compteurs ». A moins que l'Inconnu ne s'en mêle, mais cela est une autre histoire.

Ces caractéristiques permettent d'arbitrer presque toutes les situations de la vie courante. Pour repérer une aiguille dans une botte de foin, on effectuera un jet de Perception, pour baratiner une concierge soupçonneuse un simple jet d'Aura suffira (sur un d100, bien entendu). Quand des actes plus « professionnels » interviennent, ou font appel à des connaissances particulières, les compétences entrent en jeu. Leur score de base dépend d'une moyenne de plusieurs caractéristiques, à laquelle vient s'ajouter un bonus lié au degré de maîtrise du personnage (novice, maître ou expert). Il est possible aussi d'utiliser un grand nombre de compétences sans les avoir jamais apprises, avec un score minimal (la compétence innée) : il représente l'habileté initiale de tout un chacun, ou plus simplement sa culture générale.

Chill ne déroge pas à la tendance actuelle des jeux de rôle : un système de dons et de faiblesses permet d'affiner le personnage en lui choisissant quelques défauts bien sentis (cécité, schizophrénie ou une vieille tante à charge…) ou des avantages intéressants (nyctalopie, résistance aux maladies ou courage exceptionnel…). Ils se traduisent par des effets techniques (bonus ou malus), bien sûr, mais surtout servent à modifier le roleplaying (oups ! pardon le jeu théâtral) des joueurs. C'est grâce à ce genre de détails qu'une partie devient souvent mémorable.

Ce système de caractéristiques et de compétences évaluées sur une échelle de pourcentage permet de réduire au minimum la « liste technique », ce qui simplifie bien la vie de tout le monde. C'est ensuite que les choses se compliquent, car l'appréciation d'un degré de réussite se fait en analysant la différence entre le chiffre des dizaines du nombre à obtenir et le résultat des dés, puis en soustrayant et… enfin, ce n'est pas simple ! Une table à lecture directe permet de résumer la méthode, mais sa consultation est parfois fastidieuse (on regrette le tableau beaucoup plus facile à utiliser de la première édition). L'avantage de cette méthode, c'est qu'elle est universelle et permet de résoudre toutes les situations de jeu.

Un test bien particulier dans l'univers de *Chill* est le test de Peur. Ce jet de Volonté permet de résister à la peur, à la douleur et aux pouvoirs des créatures de l'Inconnu. Comme ces points peuvent être « consommés », la résistance du personnage va en s'amenuisant, ce qui rend la situation bien plus intéressante. A la différence d'autres jeux, vous ne devenez pas fou quand votre capital est réduit à zéro. Vous perdez « seulement » votre libre arbitre, n'avez aucune initiative et obéissez à tous les ordres simples que l'on vous donne : situation extrêmement dangereuse…

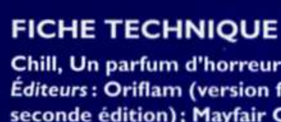
Chill propose trois façons de créer des personnages, permettant aux joueurs les plus pressés de démarrer rapidement une partie et aux perfectionnistes de se confectionner un *alter ego* sur mesure :

— adapter un personnage prétiré en se contentant de changer ses compétences, ses dons ou ses faiblesses pour qu'ils conviennent mieux à vos goûts ;

— utiliser un « kit profession » où un certain nombre de points d'achat sont dépensés à l'avance pour vous donner toutes les compétences nécessaires à l'exercice de votre métier. Il restera à définir caractéristiques, dons et faiblesses ;

— partir de zéro avec un capital de points à dépenser. Pour une fois que le degré d'investissement du joueur dans la création de son personnage (et le temps qu'il y consacre) est libre, cela valait la peine de le signaler…

Avertissement : Ne vous attachez pas trop à vos personnages, car comme l'indiquent les statistiques de la SAVE, le taux de mortalité est très élevé parmi ses membres (environ quatre cents agents par an, soit 10 % des effectifs, et les chiffres augmentent !). D'autant plus que si aucun personnage ne meurt jamais au cours de vos aventures (le meneur de jeu est dans ce cas sûrement trop gentil), la peur risque de s'émousser et le jeu perdra de son intérêt… ▷



FICHE TECHNIQUE

Chill, Un parfum d'horreur
***Éditeurs* : Oriflam (version française, seconde édition) ; Mayfair Games (version originale, seconde édition) ; Pacesetter (première édition).**
***Auteurs* : David Ladyman, Jerry R. Leason et Louis J. Prosperi.**
***Traduction* : Arnaud Dumusois.**
***Illustrations* : Joe de Velasco, Bernard Bittler, François Pardo.**
Présentation : livre de 240 pages, couverture cartonnée, accompagné d'un livret d'initiation de 24 pages.
***Prix conseillé* : 248 francs.**

Nom du Personnage
Jennifer Joyce (Journaliste)

Feuille de Personnage

Caractéristiques

AGI :	46
DEX :	24
CHA :	53
PER :	52
AUR :	76
RES :	60
FOR :	35
VOL :	59

Résistance — Actuelle
Volonté — Actuelle
PCP — Actuels

Nom du Joueur ____________
Nationalité Américaine
Age 28 ans
Taille 1m. 63 Poids 55 kg
Yeux Verts
Cheveux Roux
Main Droitière

Mouvement :	35	
Sprint :	96	
Corps à Corps Inné :	20	
Sensibilité Inconnu :	10	
Initiative :	4	+1D10

Blessures

Compétences

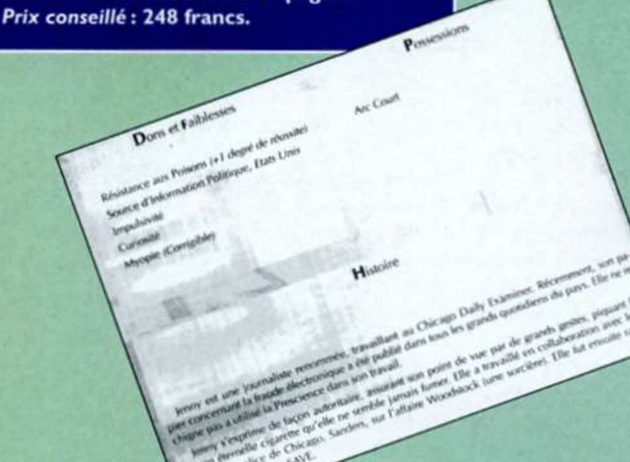
Nom	Niveau	Base	Pourçentage
Anglais	E	55	105
Informatique	N	55	70
Investigation	M	54	84
Journalisme	E	62	112
Photographie	N	38	53
Savoir Faire	N	62	77

Armes

Nom	Niv.	Base	Pourc.	Portée	Dégâts
Arc	N	29	44		4
Catch	N	40	55	-	1

Disciplines du Grand Art

Discipline	Niveau	Base	Pourcentage
Prescience	M	42	72
Tél. Passive	N	42	57
Tél. Active	N	42	57



Dons et Faiblesses

Résistance aux Poisons (+1 degré de réussite)
Source d'Information Politique, États Unis
Impulsivité
Curiosité
Myopie (Corrigible)

Possessions

Arc Court

Histoire

Jenny est une journaliste renommée, travaillant au Chicago Daily Examiner. Récemment, son papier concernant la fraude électronique a été publié dans tous les grands quotidiens du pays. Elle ne rechigne pas à utiliser la Prescience dans son travail.
Jenny s'exprime de façon autoritaire, assurant son point de vue par de grands gestes, piquant l'air de son éternelle cigarette qu'elle ne semble jamais fumer. Elle a travaillé en collaboration avec le patron de la police de Chicago, Sanders, sur l'affaire Woodstock (une sorcière). Elle fut ensuite rapidement engagée par la SAVE.

A qui s'adresse ce jeu ?

Si vous aimez un background bien décrit.



Si vous aimez les jeux d'ambiance.



Si vous aimez le calcul mental.



Quelques conseils au meneur de jeu

Le meneur de jeu, dénommé ici maître de l'Horreur, a une tâche ardue : recréer une atmosphère d'épouvante, amener les joueurs jusqu'à l'état d'esprit si particulier que provoque la peur. Le chapitre qui lui est dévolu propose un certain nombre de recettes pour la création des scénarios et l'arbitrage des parties : déformation de l'environnement familier, isolement, mystère, retournement de situation, effets de lumière, etc.
N'hésitez pas à vous replonger dans les grands classiques de l'horreur (films et livres) pour retrouver cette ambiance si particulière à recréer… mais surtout essayez de sortir des sentiers battus. Le livre de règles présente un certain nombre de créatures plus « attrayantes » les unes que les autres et qui ne demandent qu'à être soigneusement mises en scène. Car un scénario ne doit pas se résumer à une course-poursuite dans laquelle le chat et la souris sont alternativement le monstre et les personnages des joueurs. Chaque créature est une entité qui vit, réfléchit et existe dans un contexte particulier. C'est ce contexte qui fera la richesse de votre histoire, et c'est lui qu'il faudra soigneusement développer. Prenons le classique vampire : le rencontrer dans un château des Carpathes ou dans un salon londonien est devenu bien banal. Mais si vous le croisez dans une station de haute montagne où des biologistes font des recherches à 2000 mètres d'altitude, ou dans les ruelles de Venise en plein carnaval, alors tout change et l'incertitude s'installe…
Ne vous limitez pas non plus aux années quatre-vingt-dix. La SAVE a été fondée en 1844, ce qui vous laisse une marge de cent cinquante ans pour créer les scénarios les plus divers et les plus variés. Si vous n'envisagez pas de conduire une campagne, utilisez des personnages prétirés pour explorer le passé… Un excellent module de la première édition de *Chill* permettait de jouer dans une même ville à trois époques différentes, avec des interférences et des croisements entre les trois histoires. Et pourquoi ne pas jouer une dynastie d'agents de la SAVE, ou mettre en scène une famille de créatures de l'Inconnu ?
Signalons au passage une excellente initiative d'Oriflam : une trentaine d'illustrations sont accompagnées « d'Instantanés », petits textes présentant un micro rapport de la SAVE n'attendant que votre imagination pour devenir des scénarios à part entière…

La nouvelle édition

Certains d'entre vous ont peut-être déjà joué à *Chill*, avec la première édition de Pacesetter traduite par Schmidt France. Qu'ils n'hésitent pas à passer à la nouvelle mouture d'Oriflam. Le jeu a été entièrement repensé, refondu, le système de règles peaufiné et surtout l'ambiance a été revue dans le bon sens. La première version de *Chill* s'attachait un peu trop aux actions commando… Cette fois, le jeu d'atmosphère prime et l'horreur est bien plus présente. Pour prendre un équivalent cinématographique, la première édition proposait une ambiance proche de celle des films *Aliens* (vous savez, celui avec les GI's du futur) ou *Predator*, alors que la seconde édition se rapproche plus de l'atmosphère du premier *Alien* ou du *Dracula* de Coppola…
Si vous avez commencé à jouer avec la première édition de *Chill*, rassurez-vous, vous ne serez pas obligé de jeter à la poubelle vos anciens personnages. Respectant les meilleures traditions rôlistes, la nouvelle édition propose un événement dans le contexte du jeu pour expliquer les changements de règles et les modifications de contexte : en 1989, un incendie provoqué par des créatures de l'Inconnu détruit le quartier général et les archives centrales de Dublin, tandis que les vingt agents présents meurent dans les flammes. La SAVE survit difficilement à cette catastrophe, change quelques-uns de ses règlements et renforce le secret dont elle s'entoure… En 1990 arrivait la nouvelle édition !

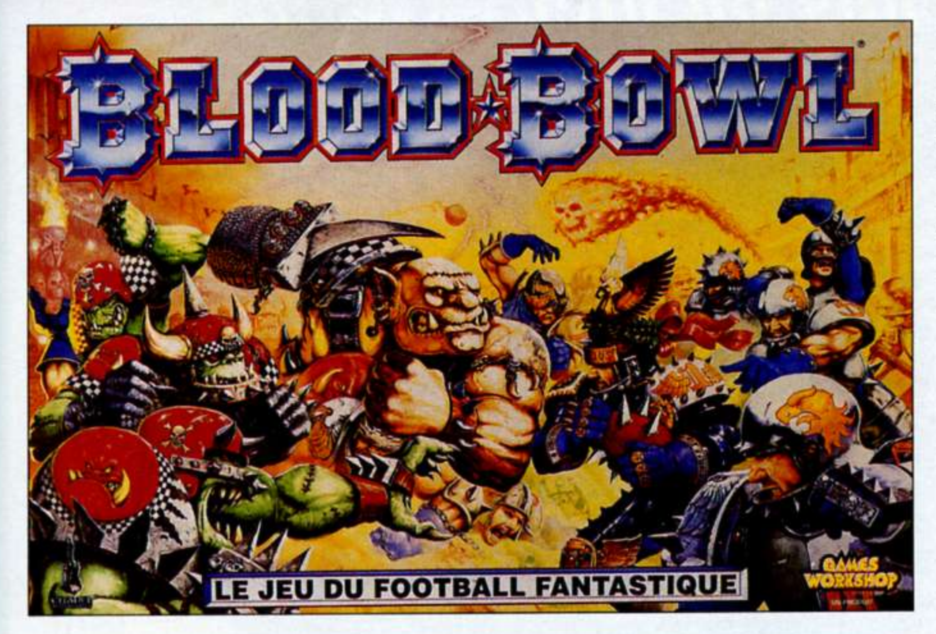
Anne Vétillard

L'AVIS DE CASUS BELLI

On apprécie
Le contexte d'agence secrète, l'ambiance d'horreur gothique, le livret d'initiation, les « Instantanés ».

On regrette
La disparition des cartes en couleur de la version originale, la technique de jeu qui n'est pas toujours facile d'accès.

GAMES WORKSHOP®



De puissantes ovations se répercutèrent dans le stade alors que les joueurs investissaient la pelouse. Les deux équipes se faisaient face : les féroces orques défiaient du regard leurs adversaires humains. Le coup d'envoi fut donné et...

LA PARTIE DE BLOOD BOWL COMMENÇA !

NOUVELLE EDITION !



Blood Bowl renferme tout le nécessaire pour commencer à jouer à ce jeu passionnant, entre autres un terrain de jeu en couleur, un dé spécial, une règle en plastique ainsi qu'un manuel qui contient non seulement toutes les règles du jeu, mais également tout ce que vous devez savoir sur l'histoire mouvementée de ce sport. Pour vous permettre d'entamer votre carrière de coach, pas moins de 24 figurines Citadel en plastique constituant deux équipes complètes sont fournies : les orques des Yeux Crevés et les valeureux humains des Reikland Reavers.



VENEZ VITE L'ESSAYER DANS UN DE NOS MAGASINS!

PARIS SUD

13, rue Poirier de Narçay
75014 PARIS
Métro Porte d'Orléans
Tél. (16 1) 45 45 72 03
Ouvert du mardi au samedi





PARIS CENTRE

10, rue Hautefeuille
75006 PARIS
Métro/RER Saint Michel
Tél. (16 1) 46 33 20 01
Ouvert du lundi au samedi

LYON

10, rue Joseph Serlin
69001 LYON
Métro/Bus Hotel de Ville
Tél. (16) 78 29 97 12
Ouvert du mardi au samedi





Selenim

Anges déchus ou dieux vivants, qui sont les Selenim ?

Dans *Nephilim* (voir CB n° 73), vos personnages étaient des esprits incarnés dans des humains dont ils modifiaient peu à peu les caractéristiques et l'apparence. Les Selenim, du supplément du même nom, sont des cousins des Nephilim qui pratiquent une forme de « nécromancie spirituelle », tout en préservant l'aspect physique de leur hôte.

Tout ce qui est révélé dans cette page peut être connu des joueurs ou futurs joueurs de *Selenim*. Le livret (épais et très complet) contient sur ces sujets bien d'autres informations destinées aux meneurs de jeu et à eux seulement. Ce qui est évoqué dans l'article n'est qu'un fragment de la partie visible de l'iceberg !

La vérité avant-dernière

Religions, mythes et croyances ne sont que les résultats d'un incessant travail de camouflage effectué par les grandes forces qui guident et dessinent notre monde matériel. Je veux parler des Nephilim, des sociétés secrètes et, derniers en date mais pas des moindres, des Selenim.

Les sociétés secrètes cachent les faits importants de l'histoire humaine sous un fatras de croyances et de superstitions, afin d'avoir les mains libres dans leur lutte millénaire contre les Nephilim et dans leur recherche de la connaissance occulte.

En fait, ce sont les Nephilim qui ont mis au point une grande partie de ce trompe-l'œil et le livrent en pâture à l'humanité (y compris les sociétés secrètes).

Ils ont eux aussi besoin d'être libres pour mener leur quête vers la perfection ultime, l'Agartha. Ce décor de théâtre à l'échelle du monde sert à éviter que trop de connaissances sur leur nature véritable ne se répandent, ce qui les rendrait infiniment vulnérables. Mais voilà, à un moment de l'histoire des Nephilim sont apparus les Selenim !

Vampires émotionnels

Les Selenim sont la transcription, dans le monde de *Nephilim*, de l'ensemble des traditions concernant les vampires, les sorcières et les sacrifices humains. En effet, la nature même de ces créatures, qui autrefois furent des Nephilim, les force à se nourrir de l'énergie des humains, le Ka-Soleil. Cette absorption, nommée « assouvissement », ne peut se réaliser que lorsque l'humain est sujet à des émotions intenses, le mettant dans un état de fragilité tel que le Selenim n'ait qu'à se baisser pour se servir. Ceci n'est qu'une image, car l'opération est purement spirituelle et « magique ». Bien entendu, cette ponction laisse l'humain affaibli, fatigué.

Utilisant la Lune noire, maudite des Nephilim, comme source de magie, les Selenim se sont délibérément coupés de l'Agartha. Leur seul espoir de perfection réside en la construction par chacun d'eux d'un royaume à leur image.

Rejetés et pourchassés par leurs cousins les Nephilim, redoutés des humains, les Selenim ont tissé pour tous ceux-là un second trompe-l'œil, un décor gigogne s'emboîtant parfaitement au premier, cachant *la* vérité qu'ils sont les seuls à détenir…

Une dernière et inévitable question vient alors à l'esprit : jusqu'à quand cette vérité va-t-elle être la dernière et qui manipule les Selenim ?

Le Culte et l'Arcane

Deux structures dirigent les Selenim : le culte de Lilith et l'Arcane XIII, l'arcane sans nom. Le Culte est le gardien des traditions, l'organisme de recrutement et le centre vital où les Selenim vont chercher l'enseignement nécessaire à leur survie. L'Arcane, quant à lui, est plus tourné vers l'extérieur. Dans ses objectifs entrent le maintien des relations avec les autres arcanes et les Nephilim en général (tâche ô combien délicate), l'aide aux nouveaux venus, et surtout la gestion, la protection et la mise à jour de la somme considérable de connaissances occultes des Selenim.

Il paraît facile de comprendre que ces deux entités, aux aspirations théoriquement identiques, sont totalement antagonistes… de manière subtile et non déclarée, bien entendu. De plus, beaucoup de Selenim indépendants n'approuvent pas les agissements extrêmes du noyau intégriste du culte de Lilith. Ce dernier possède la force du nombre mais exerce une emprise moins importante sur la société selenim qu'il ne cherche à le faire croire. Et l'Arcane, quoique plus faible, pourrait devenir une puissance importante n'importe quand, si cela était nécessaire, grâce à ses vastes connaissances et ses sympathisants. Évidemment tout cela n'est que spéculation et politique. En théorie, tout va pour le mieux entre Culte et Arcane.

Et quoi d'autre ?

Les aventures qu'un Selenim va pouvoir vivre seront essentiellement guidées par cette dualité Culte/Arcane. Espionnage, courrier, recherche magique ou nécromancie sont les premières idées venant à l'esprit. Au-delà du monde propre aux Selenim, toutes les relations avec les humains, les sociétés secrètes et les Nephilim peuvent faire l'objet de scénarios nombreux et variés. La campagne proposée dans le livret vous fera explorer une grande partie des relations avec le Culte et l'Arcane, mais sa conception même permet d'y inclure bon nombre de scénarios de votre cru, sans en altérer le fond.

Selenim est à lire (à dévorer…) par ceux qui veulent maîtriser parfaitement *Nephilim* et en connaître tous les arcanes, au propre et au figuré. Mais si vous êtes joueur, et que vous tenez à rester « innocent » et ne pas apprendre des secrets propres à gâcher votre plaisir, alors demandez conseil à votre meneur de jeu sur les chapitres à lire et surtout ceux à éviter. Certaines connaissances (particulièrement celles introduites dans la campagne) sont de nature à perturber irrémédiablement le comportement de vos personnages, et par là même le bon déroulement d'une partie.

André Foussat

L'AVIS DE CASUS BELLI

On apprécie : la qualité générale, à la fois dans le fond et la forme ; la quantité phénoménale d'informations.

On regrette : la complexité de l'ensemble, encore au-delà de celle de Nephilim ; la quantité phénoménale d'informations.

FICHE TECHNIQUE

***Selenim* est un (gros) supplément pour le jeu de rôle *Nephilim*. *Éditeur* : Multisim. *Auteur* : Tristan Lhomme. *Présentation* : 216 pages N&B, dont 55 % de background et 45 % de campagne. Couverture souple en couleur. *Prix* : 189 F.**

Gurps

en version française

Ce qu'il y a de plus énervant dans le jeu de rôle c'est d'avoir à apprendre des règles. D'accord, il en faut ! Mais avouez que c'est la galère d'avoir à en ingurgiter de nouvelles à chaque fois que l'on change de décor... Ah ! Si seulement on avait des règles simples et universelles avec lesquelles on puisse jouer à tout ! Eh bien, ces règles existent, c'est *Gurps*, et elles existent aussi en français !

Les mêmes règles, une fois pour toutes...

Il y a des jours comme ça, on a envie de changer d'air, de faire des expériences, bref de se plonger dans un nouvel univers de jeu. Seulement voilà ! Qui dit nouvel univers, dit nouveau jeu et nouvelles règles ! Généralement, c'est là que ça coince. Tout le monde est d'accord pour changer mais personne ne veut se «sacrifier», alors on soupire et on retourne à son train-train. Bon ! D'accord ! Je noircis un peu le tableau, mais avouez que se «taper» des pages et des pages de règles n'a rien d'exaltant, surtout si elles ne doivent servir que pour quelques séances...

C'est peut-être en partant de cette constatation que Steve Jackson a créé *Gurps*, ce qui veut dire Generic Universal Role Playing System (Système de Jeu de Rôle Générique et Universel). L'idée, simple et géniale, est d'offrir un système de règles avec lesquelles on puisse aussi bien jouer du médiéval-fantastique que de la science-fiction ou de l'horreur... puis d'éditer des suppléments décrivant des univers de jeu. Le concept marche particulièrement bien puisqu'aujourd'hui la gamme *Gurps* (en v.o.) ne compte pas loin de cent suppléments !

La démarche du butineur...

Dans cette impressionnante bibliothèque on trouve de tout : les grands thèmes bien sûr (science-fiction, cyberpunk, horreur, médiéval-fantastique...), des adaptations d'œuvres littéraires (*Conan*, *Le monde du Fleuve*, *WitchWorld*...), de l'Histoire (le Japon des shôguns, le Far West, la Rome antique, la Chine médiévale...), du moderne (super-héros, espionnage...) et même des bizarreries comme l'âge des cavernes ou *Illuminati* ! Sans oublier bien sûr le voyage dans le temps... Beaucoup de ces univers, notamment les historiques et les adaptations littéraires, n'existent que dans la gamme *Gurps*, ce qui rend ce jeu d'autant plus indispensable. Chacun de ces suppléments est une véritable synthèse du sujet abordé. Les univers sont aussi bien décrits dans leurs grandes lignes que dans les petits détails qui font vrai (saviez-vous par exemple que dans le Japon ancien les femmes se peignaient les dents en noir !). C'est particulièrement frappant pour les adaptations littéraires. On sent vraiment que chaque supplément a été écrit par un passionné.



Avec une vitrine d'une telle qualité, on ne peut qu'avoir envie de butiner de-ci de-là, d'incarner un gladiateur un soir, un homme des cavernes un autre. Et telle est en effet la philosophie du jeu puisque l'accent est mis sur la diversité des univers et non sur leur suivi. En clair, cela veut dire qu'à de très rares exceptions (généralement pour les grands thèmes) il n'y a jamais d'extensions ou de recueils d'aventures. Un univers pour *Gurps*, c'est l'équivalent d'un module ou d'une campagne pour un autre jeu. C'est d'ailleurs le seul point faible de *Gurps* : la rareté, voire l'absence de scénarios.

Des concepts originaux...

Tous ces univers sont soutenus par un système de règles qui, à la sortie du jeu en 1986, étaient originales, voire prophétiques. Depuis, nombreux sont ceux qui s'en sont inspirés. A l'époque où on ne jurait que par les d100 et la simulation à tout crin, *Gurps* offrit un système simple de résolution basé sur 3d6. On doit sans doute également à *Gurps* deux innovations de taille. La première est la création du personnage à partir de points de génération. Au lieu de les tirer aux dés, on «achète» la valeur des caractéristiques ainsi que la nature et la valeur des compétences. On est ainsi libre de créer le personnage que l'on veut avec le «budget» dont on dispose. La deuxième innovation est de pouvoir donner à son personnages des «avantages» (sixième sens, beauté...) ou des «désavantages» (lâcheté, code de l'honneur...). Les premiers s'achètent, les seconds donnent droit à un rab de points de génération. Le grand intérêt est que bien souvent les avantages/désavantages donnent déjà le ton du personnage et facilite son interprétation, notamment par un joueur débutant.

En français dans le texte...

Après un essai non transformé de l'éditeur Corrège, c'est Siroz qui a repris le flambeau de la traduction de la gamme *Gurps*. A ce jour sont parus les règles et quatre suppléments.

- **Gurps**. Ce gros bouquin de 250 pages contient toutes les règles de *Gurps*, mais rien que les règles. Pour être utilisable, il faut avoir au moins un supplément.
- **Gurps Conan**. Le supplément univers par excellence. Complet, bien documenté, bourré de références aux romans, et unique. *Gurps* est le seul jeu à parcourir les terres hyboriennes.
- **Gurps Horreur**. Ce supplément fait la synthèse d'un des grands thèmes du jeu de rôle. Il englobe toute la gamme de l'horreur, de Frankenstein aux films américains de série B, sans oublier bien sûr les démons, les années vingt et l'Angleterre victorienne...
- **Gurps Magie**. Un des rares suppléments qui soient une véritable extension au jeu et non un univers. Tout ce que vous avez voulu savoir sur la magie est là, compacté en 110 pages. Un ouvrage indispensable pour tous les univers où la magie est partie prenante...
- **Gurps Cyberpunk**. La même formule que *Gurps* Horreur, mais pour le cyberpunk. Un ouvrage de référence, ne serait-ce que pour le travail de synthèse qui est effectué sur le genre...
- **L'écran** 4 volets contient une méthode de création rapide de personnage et deux scénarios (*Conan* et *Horreur*).

Conclusion

Gurps est le jeu de ceux qui aiment la découverte et la diversité. Il est la clé de dizaines de mondes encore vierges ou qui ont, comme le style «Indiana Jones», disparu du panorama des jeux disponibles. Laissez-vous tenter, vous ne le regretterez pas...

Pierre Lejoyeux

L'AVIS DE CASUS BELLI

On apprécie : l'extrême diversité et originalité des univers abordés.

On regrette : La rareté des scénarios.

FICHE TECHNIQUE

Gurps, Système de Jeu de Rôle Générique et Universel. *Éditeur* : Siroz (version française) sous licence Steve Jackson Games. *Auteur* : Steve Jackson. *Traduction* : Véronique Delêtre *Illustrations* : Cédric Giroux. *Matériel* : livrets sous couverture souple : 254 pages (règles), environ 120 pages (supplément). *Prix* : 235 F (les règles), environ 140 F (un supplément).

Advanced Dungeons & Dragons

FORGOTTEN REALMS

L'Aventure dans les Royaumes Oubliés

par Jeff Grubb et Ed Greenwood

LES ROYAUMES OUBLIÉS

DECOR DE CAMPAGNE

Les Royaumes Oubliés - un nouveau ... les Règles Avancées de Donjons et ...

Advanced Dungeons & Dragons 2nd Edition

FORGOTTEN REALMS

Accessoire de Jeu Officiel

...ires de la Côte

par Scott Haring

Découvrez





Pages de

Les monstres qui peuplent les jeux de rôle médiévaux fantastiques sortent parfois de l'imagination de leurs auteurs. Mais le plus souvent ils nous viennent directement du Moyen Âge, et même de plus loin encore. Certains nous sont parvenus par le biais de contes inquiétants et de légendes merveilleuses, fruits de la tradition orale, d'autres sont décrits dès les VIII[e] et IXe siècles dans les bestiaires. En voici quelques pages…


GEORGI CASP. KIRCH-
MAJERI, Eloqv. Prof. Publ.
Wittebergensis,
De
BASILISCO,
UNICORNU,
PHOENICE, BEHE-
MOTH, LEVIATHAN, DRA-
CONE, ARANEO, TARAN-
TULA ET AVE PA-
RADISI,
DISSERTATIONES
ALIQVOT.
EDITIO ALTERA LOCUPLETIOR
CORRECTIORQVE.

WITTEBERGÆ,
Impensis Hæredum JOH. BERGERI,
In Officinâ Finceliana excudebat Michael Meyer,
Anno cIↄ Iↄ c LXIX.

« De Basilisco, Unicornu, Phoenice, Behemoth, Leviathan, Dracone, Araneo, Tarantula et Ave Paradisi »
Un bien étrange livre publié en Allemagne au début du XVIII[e] siècle. L'auteur s'appuie sur les textes bibliques pour démontrer l'existence réelle de toutes ces créatures.

Petite histoire du bestiaire

Tous les bestiaires médiévaux ont une source commune, le *Physiologus*, manuscrit hellénistique rédigé au II[e] siècle de notre ère, que le Moyen Âge a longtemps attribué à saint Ambroise. Alexandrie était alors le creuset de vices et de vertus dans lequel se fondaient les traditions grecques et orientales, que l'on retrouve mêlées dans ce traité attribué à un hypothétique « naturaliste », mais sans doute travail commun de nombreux savants. Le *Physiologus* est un ensemble de brefs récits concernant des créatures de toutes sortes. Là où nous voyons aujourd'hui la Nature, les hommes d'alors voyaient la Création, immense réservoir de merveilles, sermons et métaphores placées là par Dieu pour l'édification spirituelle et morale de l'humanité. On ne doit donc pas s'étonner de trouver après chaque récit une interprétation allégorique, morale et chrétienne. Et le caractère merveilleux de nombre de descriptions ne doit pas non plus surprendre, le Moyen Âge s'attendant justement à trouver dans la nature les merveilles semées ici et là par le Créateur pour manifester sa Puissance et sa Gloire.
Tous les bestiaires rédigés entre le XII[e] et le XIV[e] siècles s'inspirent donc du *Physiologus*. Certains, comme celui de Pierre de Beauvais, sont même pour l'essentiel de simples traductions. Par la suite s'ajouteront au texte grec de nombreuses autres créatures, voire des pierres ou des plantes, dont les descriptions sont souvent empruntées aux *Etymologiae* d'Isidore de Séville (VII[e] siècle) qui devaient elles-mêmes beaucoup à *l'Histoire naturelle* de Pline. Voici à titre d'exemple la liste des 38 articles du premier bestiaire en langue vulgaire, celui de Philippe de Thaon (début XII[e]) : lion, licorne, panthère, dorcon (chèvre sauvage), hydre, crocodile, cerf, aptalon (antilope), fourmi, centaure, castor, hyène, belette, autruche, salamandre, sirène, éléphant, mandragore, vipère, sarce (oiseau géant aimant faire la course avec les navires), hérisson, goupil, onagre, singe, baleine, perdrix, aigle, pluvier, phénix, pélican, colombe, tourterelle, huppe, ibis, foulque, nycticorax (chouette), aimant, autres pierres. Le *Liber subtilitatum de divinis creaturis* attribué à sainte Hildegarde de Bingen est le plus riche des bestiaires, puisqu'il décrit 36 poissons, 72 oiseaux, 45 bêtes sauvages et 8 reptiles, sans compter les pierres et plantes. C'est aussi le plus éloigné de la tradition hellénistique puisqu'il délaisse les allégories au profit de l'intérêt pratique, médical, des créatures décrites. Le bestiaire rimé de Guillaume le Clerc de Normandie développe avec une ampleur et une poésie jusque-là inconnues les métaphores chrétiennes. Plus littéraire, le *Bestiaire d'amour* de Richard de Fournival est le seul dans lequel l'allégorie chrétienne s'efface devant la rhétorique de l'amour courtois.
Écrits le plus souvent en langue vulgaire, ce ne sont pas vraiment des ouvrages savants ou religieux, mais ils s'adressent à un public cultivé. Leurs références orientales sont sans doute bien éloignées des traditions populaires orales, sur lesquelles nous savons bien peu de choses, et dont sont issus les garous et autres farfadets totalement absents de l'univers habituel des bestiaires. Quelques clercs cependant, comme l'Anglais Gervais de Tilbury dans ses *Otia Imperalia*, s'intéressèrent au folklore occidental et donnent, dans des recueils de merveilles et de légendes, de rares descriptions de fées ou de loups-garous.
Au XIV[e] siècle, les récits de voyage de Marco Polo, Jean de Mandeville, Oderic de Pordenone ou Jourdain de Séverac font une large place aux créatures fantastiques et mystérieuses de l'Orient lointain, terre du jardin d'Eden, du Val d'Enfer et du royaume du prêtre Jean. Ils préparent la voie aux cosmographies, mi-récits de voyage, mi-traités de géographie universelle, dans lesquels les créatures des bestiaires, et quelques autres, sont enfin situées dans leur environnement géographique : le chameau en Asie, la licorne en Éthiopie, le phénix en Égypte, le dragon en Arménie… Car si l'on connaît quelques versions imprimées du *Bestiaire d'amour* ou du *Livre du trésor* de Brunetto Latini, le XV[e] siècle marque bien la fin de la tradition encyclopédique héritée du *Physiologus*.

Le lion

Le lion possède trois natures. La première est qu'il demeure volontiers dans les montagnes ; et s'il est poursuivi par un chasseur, il perçoit l'odeur de celui-ci, et de sa queue il efface alors derrière lui ses traces en quelque lieu qu'il aille afin que le chasseur qui le poursuit ne puisse pas, grâce à ces traces, le capturer…
La seconde vertu du lion consiste en ce que, lorsqu'il dort, ses yeux veillent et sont réellement ouverts, ainsi que dans le Cantique des Cantiques en témoigne le vrai époux qui dit « je dors, et mon cœur veille »…
La troisième nature du lion est que lorsque la lionne donne le jour à un petit, elle le met au monde mort, et le garde trois jours. Au troisième jour arrive le lion : il souffle sur le lionceau et pousse un grand rugissement au-dessus de lui… jusqu'à ce que par son souffle il lui ait donné la vie. Ainsi le Père miséricordieux…
Le lion possède en lui trois caractéristiques : le front et la queue expriment ses sentiments, son courage est dans sa poitrine, sa fermeté est dans sa tête. Il a peur de l'épieu des chasseurs, du grincement des roues de la charrette, et plus encore du feu. Et bien que le lion soit le roi des animaux et craint de tous, il craint le coq blanc. Le lion ne se mettra pas en colère à moins d'être blessé, et de nombreux exemples montrent sa grande miséricorde : il épargne les bêtes faibles et les petits animaux, et il ne tue aucun homme* à moins d'y être poussé par une très grande faim. Les hommes de haut rang doivent conserver présent à l'esprit cet exemple de miséricorde et épargner les pauvres et les faibles.
(*Bestiaire de Pierre de Beauvais*)

** Selon d'autres versions, le lion n'épargnerait que les vieillards.*

L'hydre et le crocodile

C'est ce qui arrive dans le cas du crocodile et d'un autre serpent qu'on appelle l'hydre. Il s'agit

bestiaire médiéval

d'un serpent qui a sept têtes… Ce serpent hait le crocodile : et quand l'hydre voit que le crocodile a mangé un homme, et qu'il s'en repent à tel point que toute envie lui est passée désormais de manger un autre homme, elle pense que maintenant le crocodile est facile à tromper, parce qu'il ne prête plus la moindre attention à ce qu'il mange. Aussi l'hydre se roule-t-elle dans la boue pour faire croire qu'elle est morte : et le crocodile quand il la trouve la dévore et l'avale d'un seul coup. Alors, une fois que l'hydre se trouve dans son ventre, elle met entièrement en pièces ses entrailles, puis en ressort en manifestant une grande joie…



Le combat de l'hydre et du crocodile
On remarquera la position particulière de la gueule du crocodile. Les bestiaires nous apprennent en effet qu'il mange en remuant la mâchoire supérieure, et le reste de la tête avec, tandis que la mâchoire inférieure reste immobile.
« Bestiaire d'amour » de Richard de Fournival (Bibliothèque nationale, fin du XIII[e] siècle)

Car l'hydre qui a plusieurs têtes représente l'homme qui a autant d'amies qu'il peut connaître de femmes… Et cependant, même s'ils laissaient leur cœur à chaque endroit une partie, je ne pense pas qu'ils pourraient en faire bon usage : c'est ainsi que l'on dit d'un homme qui se mêle de plusieurs tâches à la fois qu'il ne viendra à bout d'aucune… car je voudrais que ceux qui sont capables de diviser leur cœur en autant de parties fussent traités de telle manière que leur cœur fut mis en pièces pour de bon dans leur poitrine.
Ce que l'on peut dire encore de l'hydre, c'est que lorsqu'elle a perdu l'une de ses têtes, elle en gagne plusieurs autres, et qu'elle tire profit du dommage qu'elle subit. Cette hydre représente l'homme qui, si une femme le trompe, en trompera sept, ou qui, si elle le trompe une fois, la trompera de son côté sept fois. J'éprouve une grande crainte de cette hydre, et je voudrais bien que ma dame se préservât d'elle…
(Richard de Fournival, *Bestiaire d'amour*)



Dessin d'après un bestiaire latin
(British Museum, XIII[e] siècle)

La vipère

Une beste est qui est apelée wivre*. Physiologe dit qu'èle est de tel nature qu'èle ne naist onques devant ce qu'èle a tué son père et sa mère. Car la femelle conchoit par la bouche la teste del malle ; en tel manière que li malles li boute sa teste en la goule, et que il se délite en sa goule ; la femèle li trence tote la teste as dens, et l'engloute ; et de ce conchoit, et li malle demore mors. Et quant che vient après, et la wivre doit enfanter ; si enfante par le costé, et ensi le covient crever et morir. De ce dist Physiologes que envieus meurt en tel manière comme la wivre…
(*Bestiaire de Pierre de Beauvais*)

**La vouivre des marais est sans doute apparentée à la vipère, wivre en picard.*



Dragon, basilics et autres reptiles vivant en Inde du Nord.
On remarquera en particulier le dragon amphisbène dont la queue se termine par une deuxième tête. Cette miniature illustrant le « Devisement du Monde » provient du « Livre des Merveilles », l'un des plus beaux manuscrits enluminés de la Bibliothèque nationale. Ce manuscrit écrit à la fin du XIV[e] siècle pour le duc de Berry regroupe plusieurs récits de voyage, celui de Marco Polo, mais aussi ceux plus fantastiques encore de Jean de Mandeville et d'Oderic de Pordenone.

Le basilic

Le basilic naît d'autres espèces de vermine qui ont quelque chose de diabolique, comme le crapaud. Quand la femelle du crapaud est gravide et prête à mettre bas, si elle voit un œuf de serpent ou de poule, elle s'en éprend, s'étend sur lui et le couve jusqu'à ce qu'elle mette bas les petits qu'elle avait normalement conçus. Ils meurent aussitôt. Quand elle voit qu'ils sont morts, elle s'installe de nouveau sur l'œuf et le couve jusqu'à ce que le petit qui est en lui commence à vivre. Alors, sous l'effet de l'action diabolique une force venue de l'antique serpent qui se trouve dans l'Antéchrist vient la frapper ; ainsi tout comme le diable résiste aux forces célestes, de même cet animal lutte-t-il contre les mortels en les tuant. Une fois que le crapaud a senti qu'il y avait de la vie dans l'œuf, il est aussitôt saisi d'épouvante et s'enfuit.
Le nouveau vivant brise la coquille de l'œuf et en sort ; puis conformément à sa nature il émet un souffle très puissant, semblable à la foudre et tonnerre. Une fois sorti de l'œuf, il fend le sol grâce à la puissance de son souffle, jusqu'à une profondeur de cinq coudées ; il s'installe là, dans le sol humide, jusqu'à ce qu'il ait atteint sa maturité.
Puis il remonte sur la terre et, par son souffle, tue tout ce qu'il trouve en vie, car il ne veut ni ne peut supporter quelque chose de vivant. Quand il voit quelque chose qui vit, il se met en colère et envoie devant lui son froid et son souffle, tuant la créature sur laquelle il souffle : celle-ci tombe aussitôt, comme si elle était frappée par le tonnerre et la foudre. Si un basilic est mort dans un champ ou une vigne et que son cadavre y a pourri, ce lieu devient infécond et stérile. Si c'est dans une maison, les habitants et les animaux sont toujours malades et souvent ils en meurent.
(Hildegarde de Bingen, *Livre des subtilités des créatures divines*)

Dans la plupart des autres versions, le basilic, ou basilisc, ou basile-coq, tue par son seul regard, ou parfois par sa seule odeur. Curieusement, alors que dragons, griffons et autres manticores ne survivront pas à l'esprit critique de la Renaissance, on continuera encore longtemps à croire en l'existence réelle du basilic et de la licorne.

Le dragon

Le dragon a en lui une chaleur sèche et étrange, ainsi qu'un feu en quelque sorte excessif ; mais sa chair à l'intérieur n'est pas enflammée. Son souffle est si fort et si vif que, lorsqu'il l'émet, celui-ci s'enflamme aussitôt comme le feu qui jaillit de la pierre.
Il déteste fortement les hommes, et a en lui un peu de la nature et des manières du diable. En conséquence, lorsque, de temps en temps, il émet son souffle, les esprits de l'air, grâce à l'émission de son souffle, ébranlent également l'air.
Tout ce qu'il y a dans sa chair est totalement contre-indiqué pour faire des médicaments à l'usage de l'homme, excepté son sang : quand le ▷

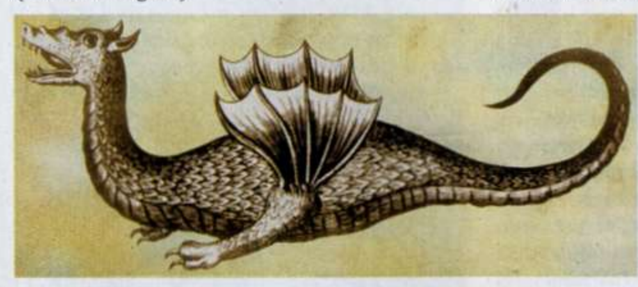
dragon émet son souffle, son sang sèche et n'est plus fluide ; en revanche quand son souffle est en lui, son sang est humide, s'écoule, et n'a plus aucune valeur médicinale. Si on a la vue qui s'obscurcit, on mettra du sang de dragon dans de l'eau pendant un petit moment ; avec cette eau dont on aura retiré le sang, on frottera légèrement les paupières et les cils au moment de se coucher, en prenant bien garde de ne pas toucher l'intérieur des yeux. On fera cela trois fois par mois et ainsi disparaîtra l'obscurcissement.
(Hildegarde de Bingen, *Le livre des propriétés des créatures divines*)

Il est une bête appelée dragon, qui est le plus grand de tous les serpents et même la plus grande bête de toute la terre. Le dragon sillonne



Le dragon et l'éléphant « Bestiaire d'amour » de Richard de Fournival
(Bibliothèque nationale, fin XIIIe siècle)

l'espace avec une telle violence que l'éther en est tout bouleversé. Cette bête possède une crête, une petite bouche où s'ouvre un orifice qui lui permet de respirer et de tirer la langue. Sa force ne réside pas dans sa bouche, mais dans sa queue. Et cette bête cause bien plus de dommage par les coups que donne sa queue que par les blessures qu'inflige son venin, qui est inoffensif. Pour répandre la mort, nul besoin de venin puisque tout ce que le dragon étreint de sa queue est voué à mourir. Même l'éléphant, qui pourtant est gros et puissant. Et le dragon se cache au bord des chemins qu'empruntent les éléphants et enchaîne leurs pattes en faisant des nœuds, et de les faire périr en les étouffant...
(Bestiaire anglais)



Dragon bipède de Suisse représenté dans le « Mundus Subterraneus » du jésuite fou Athanase Kircher, en 1550
(Bibliothèque nationale).

On notera la contradiction entre les deux versions. Si le dragon d'Hildegarde de Bingen nous est assez familier, celui du bestiaire d'Oxford, pourtant décrit en des termes proches par la plupart des bestiaires, est oublié de nos jours.

La baleine

La baleine contient à la fois une chaleur ignée et un souffle humide : elle appartient à l'espèce des poissons, mais elle a aussi une certaine parenté avec les bêtes sauvages, plus précisément le lion et l'ours. Du fait de sa nature de poisson, elle vit dans les eaux ; du fait de sa nature de bête sauvage, elle atteint une taille immense. Car l'homme sait bien que si les bêtes sauvages pouvaient vivre dans les eaux, elles atteindraient une taille gigantesque, tant et si bien que l'homme épouvanté ne pourrait plus, lui, aller dans les eaux... Elle mange des poissons. En effet, si elle ne faisait pas diminuer le nombre des poissons en les mangeant, les voies de la mer seraient encombrées de leur multitude. Quand elle en a dévoré en abondance, elle grossit et s'engraisse, si bien qu'elle peut à peine se mouvoir. Alors elle se dresse un peu et, par la bouche, expulse de l'écume, et ainsi elle s'allège. Une fois qu'elle s'est rendue compte qu'elle peut se déplacer, elle passe peu à peu d'un endroit à un autre : elle perd ainsi de son embonpoint et de sa graisse. Alors elle est toute joyeuse de pouvoir se déplacer et, dans sa folle ardeur, elle se déplace de tous côtés et, dans sa folie, dévaste et dévore tout ce qui se présente à elle. C'est à ce moment que, bien souvent, les hommes s'emparent d'elle par la ruse...
Dans toutes les maisons et dans tous les lieux où les esprits aériens font habituellement leurs sarabandes, il faut faire griller du foie de ce poisson sur des charbons ardents : les esprits s'en iront et ne pourront rester là, à cause de l'odeur...
On peut faire cuire la cervelle de la baleine dans de l'eau, à gros bouillons, dans une marmite neuve, en remuant vigoureusement avec une cuiller. Mettre dans un autre récipient et piler vigoureusement, ajouter de l'herbe aux goutteux, un peu de baume et faire recuire dans la première marmite, en remuant toujours avec vigueur. On fera ainsi un onguent : celui qui est atteint de goutte, souffre de fièvres ou d'ulcères, s'en frottera et il sera guéri.
(Hildegarde de Bingen, *Livre des subtilités des créatures divines*)

Dans la suite de son texte, Hildegarde de Bingen nous fait un récit émouvant de la naissance des jeunes baleines, qui sortent des œufs enterrés sur la plage par leur mère et, poussant sur leurs petites nageoires, se dirigent en rampant vers la mer. Y aurait-il eu confusion avec un autre animal ?

En haute mer, la baleine se soulève au-dessus des vagues et demeure si longtemps immobile au même endroit que le vent sur son dos charrie du sable qui forme comme une plaine où poussent des broussailles ; les navigateurs croient que c'est une île et y font aborder leur navire, puis ils allument du feu. Mais dès que la baleine sent la brûlure des flammes, elle plonge brusquement dans les flots et entraîne le navire avec elle dans l'abîme. C'est là le sort de ceux qui n'ont pas la foi et ignorent les ruses du diable... Voici une autre particularité de ce monstre : quand il a faim, il ouvre la bouche et exhale un agréable parfum ; les poissons, plus petits, en respirent la douceur et se rassemblent dans sa gueule. Et le monstre de la refermer brusquement et de les avaler. C'est ce que souffrent les gens de peu de foi, adonnés aux plaisirs et aux appâts séducteurs, tel un parfum attirant ; et le Diable, soudain, de les engloutir.
(Bestiaire anglais)

Bruno Faidutti

Pour en savoir plus

— Le petit recueil *Bestiaires du Moyen Âge* (éd. Stock) contient des extraits choisis de la plupart des bestiaires français, ceux de Pierre de Beauvais, Guillaume le Clerc de Normandie, Richard de Fournival. Il est malheureusement incomplet, et n'est pas illustré.

— *Le bestiaire* (éd. Philippe Lebaud) est une traduction complète d'un très riche bestiaire anglais du début du XIIIe siècle, accompagné de superbes reproductions en couleur. Son prix est malheureusement assez élevé.

— Moins cher, mais sans illustrations, *Le Livre des subtilités des créatures divines* d'Hildegarde de Bingen est disponible en deux tomes (éd. Jérôme Millon). Le bestiaire proprement dit se trouve dans le second tome, le premier portant sur les plantes, les pierres et les métaux.

— *Le bestiaire médiéval* de Janeta Rebold-Benton, chez Abbeville Press, est une très belle étude superbement illustrée sur les animaux du bestiaire, mais ne présente aucun texte d'époque.

— Abondamment illustrée de gravures des XVe et XVIe siècles, la thèse de Claude Kappler, *Monstres, démons et merveilles à la fin du Moyen Âge* est disponible chez Payot.

— Le *Voyage autour de la Terre* de Jean de Mandeville et le *Livre des Merveilles* de Gervaise de Tilbury viennent d'être retraduits en français moderne et publiés dans la collection La Roue à livres (éd. Belles Lettres).

— Parmi les productions strictement ludiques, le bestiaire (en anglais) du jeu *Ars Magica* est sans doute le seul dont les auteurs aient fait l'effort de respecter autant que faire se peut l'esprit des textes médiévaux.

— *Les monstres dans la pensée médiévale européenne*, de Claude Lecouteux, traite les monstres imaginaires, fantastiques et hybrides (éd. Presses de la Sorbonne).

— A sa manière, le *Livre des êtres imaginaires* de J.-L. Borges est aussi étroitement lié aux bestiaires médiévaux (éd. Gallimard).



L'Encyclopédie transuniverselle de Gwô & Millord présente

Enfers et

Voyage dans le plan des démons



Une partie de la Terre des ossements

En exclusivité pour *Rapporteurs de l'Impossible*, le quotidien de l'aventurier solitaire, Maître Millord nous accorde les faveurs d'une entrevue en direct, juste avant de propulser son disciple vers de nouvelles et ambitieuses aventures : la visite des Enfers…

« Qwoaaa ! En Enfer ? Nom d'un démon des Carpathes, je savais bien que ça cachait quelque chose ces petites vacances dans un endroit bien tranquille, au chaud, loin des préoccupations terrestres ! Maître, si ces cordes étaient un peu moins serrées, je vous…

— Tss, Tss… Mon bon Gwô, arrête de gigoter, tu vas faire dévier la catapulte et tu risques de manquer la Porte. Et qui sera obligé de t'attacher à nouveau ? Allons ! Tu es prêt ? Je te libère.

— Par les Foudres écarlates, Maître je vous maudiiiiiiiiiiiiiiiiiii…

— Oui, oui et ne traîne pas en route, ces messieurs ont un article à écrire. Ils travaillent, eux, pendant que tu t'amuses ! »

Où l'on franchit les Portes de la Mort

Les 666 Abysses forment autant de plans infernaux superposés et parfois reliés entre eux. Chacun possède ses propres lois, maîtres, esclaves, et offre un visage unique, étrange et déconcertant. Citons notamment : le Gouffre des Tempêtes hurlantes, les Déserts de Kataar-Kombo, l'Éternelle Banquise ou le luxuriant Territoire des Grandes Chasses. S'il existe de nombreux moyens pour rejoindre les Enfers, le plus rapide et le plus sûr demeure encore la mort. Malgré cela, notre fragile reporter, le célèbre Gwô, a insisté pour utiliser un procédé moins radical, prétextant d'obscures raisons médicales. Il ne nous restait donc que les classiques sortilèges de Voyages astraux (hors de portée financière, hélas !) ou, plus accessibles mais plus dangereuses, les Portes…

Créations humaines, failles dimensionnelles ou passages dérobés des dieux, les Portes conduisant aux Abysses ont toujours été le lien entre les plans terrestres et démoniaques. Et si leur existence est indéniable, elles posent, cependant, trois problèmes : 1) les localiser (leur emplacement est toujours secret), 2) les ouvrir (elles ont la fâcheuse manie d'être protégées par toutes sortes de gardiens), 3) les refermer (car ce qui attend derrière semble très curieux de venir batifoler dans le plan terrestre). Selon leur histoire et leur localisation, les Portes revêtent de multiples formes sous nombre d'appellations variées.

Le Portail d'Orcus en est un bon exemple. Situé dans les catacombes d'une célèbre capitale, il n'apparaît que toutes les treize lunes. Son gardien est un spectre qui tente par trois fois de repousser les mortels, en adoptant successivement le visage d'un sage suppliant, d'un ennemi menaçant, puis d'un fou ricanant. Si l'on se montre ferme, le spectre ouvre le Portail. Mais le franchir déclenche trois Glyphes auxquels il faut résister : le premier rend aveugle, le second sourd et le troisième muet (« Afin d'interdire aux mortels les plus primitifs de contempler les Enfers » tentera d'expliquer Gwô par la suite, à l'aide de gesticulations désordonnées). De l'autre côté s'étire l'hideuse Terre des Ossements où s'élève la Cité Sans Nom. Refermer ce Portail ne pose aucun problème car il s'obstrue de lui-même au bout d'une heure terrestre (attention, cela équivaut à 66 heures infernales… le temps est toujours trop long en Enfer !). Ultime conseil : veillez à ce qu'aucun démon ne franchisse le passage durant cet intervalle.

S'il est impossible d'énumérer tous les accès similaires conduisant vers tel ou tel plan démoniaque, on peut néanmoins citer : le Miroir des Brumes (palais royal de Krönberg, Paorn), le Puits aux Âmes (temple du Crâne, Laelith), la Septième Arche (cité d'Eauprofonde, Royaumes oubliés), le Chemin des Morts (temple de Solace, Krynn)…

« …iiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiii… »

Où l'on survole la Terre des Ossements

La Terre des Ossements est l'un des tout premiers plans des 666 Abysses. Selon les sens humains, il évoque un négatif photographique : sous un ciel noir zébré d'éclairs silencieux s'étiole une plaine d'un blanc aveuglant, immobile dans l'air douceâtre. Le temps parait suspendu et même le son des bottes crissant sur la poussière d'os semble atténué.

● **La Cité Sans Nom** est l'unique ville de ce plan. Ses ruelles tortueuses sinuent entre de gigantesques monolithes de pierre grisâtre dans lesquels les démons ont creusé leurs habitations, ou « nids ». Leurs serviteurs sont les Mânes, réincarnations difformes et grotesques des morts qui ont été condamnés à cet enfer. Au cœur de la cité s'élève la Grande Ruche du baron Bazœrk, seigneur et maître de cet Abysse. Bazœrk est un énorme démon au faciès de mouche. Aussi rusé que pervers, il encourage les mortels du « monde d'en haut » (l'univers terrestre) à visiter sa cité pour y commercer : sorciers et nécromants repartent avec de puissants objets maudits ou corrompus qu'ils ont troqués contre leur âme.

● **Le fleuve des Morts** prend sa source dans les cavernes ténébreuses du monde terrestre et coule jusqu'aux pieds de la cité. Tel un flot d'encre bouillonnant et nauséabond, il charrie les âmes des défunts avant de se jeter dans un immense gouffre conduisant au plan inférieur, l'océan d'Ombre où dorment les Grands Léviathans.

● **L'archipel des Roches pendues**, à l'ouest de la ville, est constitué d'îlots de basalte flottant dans les airs. Là, des démons-harpies, réincarnations de guerrières damnées, demeurent perchées sur les roches brunes en grognant une mélopée sinistre et envoûtante.

● **La plaine Écorchée**. A l'est, léchant les derniers monolithes, s'étend une plaine étrange maculée de sang bouillant craché par de gigantesques geysers. Le sol, composé d'une substance organique semblable à des chairs à vif, est parcouru de spasmes et de battements. Au moindre contact, des excroissances se forment lentement pour engloutir et digérer celui qui tenterait de traverser. Certains audacieux auraient réussi à y naviguer sur des vaisseaux enduits d'huile enflammée et protégés par de puissants

damnations !

Une aide de jeu pour AD&D2

sortilèges. Mais à contempler les vagues gigantesques qui se soulèvent parfois, on ne peut que douter, et de toute façon qui voudrait se rendre vers les sinistres montagnes pourpres qui surgissent à l'autre bout de la plaine ?

● **Les monts Hurlants**, fantastiques blocs de granit rouge, résonnent perpétuellement de râles d'agonie et de cris inhumains. On prétend que les âmes des suppliciés y sont soumises à d'étranges mutations et que ces montagnes dissimulent le formidable secret de la naissance des démons. Quoi qu'il en soit, c'est aussi le domaine des terribles Dragons d'Enfer qu'il est prudent de laisser sommeiller.

« ...iiiiiiiiiiiiiiiiiiis... Schbloonkkkk... Par les Moustaches du Grand Balrog, quel vol plané ! Ah si je tenais ce sacré Mil... Tiens, un parchemin dans ma poche ! Un mot du Maître : "Cher Gwô, cette mission que tu vas accepter consiste à ramener quelques produits typiques de la Terre des Ossements. Ne t'inquiètes pas pour les frais, il existe un astucieux système de troc qui te permettra de tout acquérir." Aïe ! Je ne me ferai jamais à ces parchemins qui s'autodétruisent ! »

Où l'on fait du commerce

● **Le troc**. La Cité Sans Nom accueille régulièrement mages, sorcières et autres nécromants venus du « monde d'en haut » afin de parfaire leurs connaissances et d'acquérir des objets inédits, qu'ils troquent peu à peu... contre leur âme ! Mais attention, car s'ils n'y prennent pas garde, leur « crédit » s'épuise rapidement et ils se transforment en Mânes, à jamais prisonniers de la cité maudite. Voici quelques-uns des objets les plus recherchés :

● **Les armes enchantées**. Issues des cyclopéennes forges de la Cité Sans Nom, chacune est une création unique. Parmi elles : Inverness, une dague aux reflets saphir qui décuple les pouvoirs des sorciers (au prix de quelques « altérations » quotidiennes de personnalité) ; Rodomontaad, le marteau de la foi, qui galvanise les prêtres démotivés et administre vigoureusement la bonne parole aux hérétiques les plus récalcitrants ; l'épée courte Hurlelune, qui chaque nuit rappelle à son propriétaire le sens de l'expression « avoir une faim de loup » ; et Morbious, la hache vorpale maudite qui dédouble les monstres à chaque fois qu'elle les tranche.



● **Le Mauvais Œil** est un article qui s'acquiert bien sûr... par paquet de treize ! En effet, il s'agit de véritables yeux séchés, ensorcelés de telle manière qu'une fois jetés sur une personne, ils s'y écrasent en lui infligeant une terrible malédiction. C'est l'arme favorite des sorcières (d'où leur cri de guerre « Allons jeter un coup d'Œil ! »), mais elle a le défaut d'être aléatoire (à chaque nouvelle malédiction, tirez 2d6 sur la table ci-dessous). Note : Certains démons posséderaient aussi ce pouvoir de manière permanente.

● **Une relique : la bague de Bazœrk**. Issue de l'imagination du baron, cette relique fut créée il y a plusieurs éons pour étendre le domaine des Ombres sur le plan terrestre. A l'origine, elle puisait ses pouvoirs à la source même du Mal et surpassait toute forme de magie. Mais un tel objet menaçait l'équilibre fragile de l'univers et les dieux envoyèrent leur champion pour combattre Bazœrk. A l'issue d'une fantastique confrontation, le baron, vaincu et affaibli, fut exilé sur la Terre des Ossements. La bague, quant à elle, ne conserva qu'une faible part de sa puissance originelle. Surmontée d'une pierre sombre palpitant de reflets écarlates, elle figure un cerveau humain enchâssé dans une puissante mâchoire. L'anneau est composé des tendons arrachés aux sorciers naïfs et cupides qui ont aidé Bazœrk à réunir les pouvoirs de la bague. A présent, elle repose sur un écrin d'ivoire dans une alcôve secrète au cœur de la Grande Ruche. Le baron ne



la porte que lorsqu'il part en campagne, invoquant alors ses terribles sortilèges : chaque jour, le bijou maudit peut conjurer le Toucher glacial, la Main spectrale, une Monture Fantôme ou une escorte de Monstres d'Ombre ; une fois par cycle lunaire, il peut déchaîner la Magie Demi-Ombre, traverser le Parcours des Ombres ou même désigner ses victimes du Doigt de la Mort. Il arrive que Bazœrk prête brièvement sa bague à l'un de ses mortels « favoris ».

Table des malédictions aléatoires (2d6)

Nom	*Conséquences*
2 : Requiem des 111 furoncles	-6 en CHA, soins quotidiens exigés
3 : Fâcheuse ébullition des sens	-1 à 100 PdV de brûlures internes
4 : Ajournement béat du souci	-6 en INT, régression infantile
5 : Brillant hommage nasal	« Lumière » (*cf.* sort) irradiant du nez
6 : Guigne pourpre	-5 à tous les jets de sauvegarde
7 : Charme des attraits inattendus	inversion du sexe masc./fém.
8 : Riante hypertrophie bas-ventrale	-6 en DEX, port d'armure impossible
9 : Escargotisme rhumatismal	« Lenteur » (*cf.* sort) permanente
10 : Les 6 Visages de l'ennui	chaque jour : -3 dans l'une des 6 caractéristiques
11 : Art réaliste stupéfiant	changement en pierre
12 : Affres du piteux repentir	hésitation à faire du mal : -6 en TAC0

Où l'on rencontre des habitants peu recommandables

● **Les Champions de Bazœrk**, au nombre de cinq, sont d'anciens Paladins déchus devenus chevaliers des Abysses. Ils portent des armures de plaques noires et l'on devine parfois, sous leur heaume de ténèbre, leurs traits insectoïdes. On les nomme seigneurs Arakne, Mantis, Scorpus, Vermione et Kankrelle.

● **Les Dérobâmes**. Sur les rives du fleuve des Morts, jaillissant de la terre putride, une brume évanescente et tourmentée semble plonger parfois dans le tumulte des âmes pour en ressortir aussitôt. Lorsque l'on s'approche, on remarque qu'il ne s'agit pas de vapeurs ordinaires mais de Dérobâmes, créatures spectrales et iridescentes qui remontent lentement les eaux du fleuve jusqu'aux cavernes du monde terrestre. En chemin, chacune se fixe brièvement à l'un des esprits défunts, et en prend toutes les caractéristiques. Véritables éponges gorgées d'une personnalité volée, elles retournent dans le monde des vivants, assoiffées de vengeance et de destruction (il est rare, en effet, que les âmes dérivant sur le fleuve des Morts appartiennent à des enfants de chœur !). On murmure qu'elles se laisseraient parfois inhaler par un être humain à son insu (par grand soleil, elles sont invisibles) afin de l'imprégner d'une nouvelle et hideuse personnalité. C'est d'ail- ▷



leurs ainsi qu'on explique les réincarnations de Shark l'Éventreur, Sorcha la Rousse et Caliban le Cannibale dans les corps les plus inattendus (grand-mère, fillette, hobbit...).

● **Les dragons d'Enfer**, ou Démodrakes, comptent parmi les plus redoutables créatures des 666 Abysses. Si de prime abord ils évoquent un dragon noir, leur corps chitineux s'articule en fait par segments, ou « anneaux », à la manière d'un insecte monstrueux. Ils exhalent une puissante odeur méphitique et leurs yeux, d'un blanc laiteux, sont larges et globuleux. Leur souffle corrompt les chairs, entraînant leur putréfaction instantanée. Ils sont parfois utilisés comme monture de guerre par les seigneurs démons et les rares mortels à qui ils accordent leurs faveurs.

Les sorciers téméraires peuvent les conjurer à l'aide des sortilèges classiques.

« Tremblez Maître Millord, tremblez car voici l'âme du pôvre Gwô qui vient se venger…

— Gwô ? Cesse donc ces enfantillages et quitte ce ridicule déguisement de spectre !

— C'est que… C'est le seul moyen que j'ai trouvé pour revenir, Maître…

— C'est ça, c'est ça, encore une bonne excuse pour rentrer les mains vides. Mais quand cesseras-tu de faire le Malin…

— Qui m'appelle ? (voix surgissant d'outre-tombe) »

Patrick Bousquet et Christophe Debien
illustration : Thierry Ségur
plan : Cyrille Daujean

INSTANTANÉ

Les cavaliers de l'Apocalypse (suggestion de campagne)

Le baron Bazœrk a décidé de se tailler un royaume dans le plan terrestre. Ne pouvant pas physiquement quitter la Terre des Ossements, il « utilise » un Dérobâme pour s'incarner et investir le corps d'une jeune princesse. Son intelligence supérieure lui permet alors de déposer le souverain, son père, en le faisant passer pour fou. Exilé loin du royaume, le roi connaît la misère et la déchéance, puis rencontre les aventuriers auxquels il conte son incroyable histoire. Faisant d'eux ses champions, il leur promet monts et merveilles s'ils parviennent à établir la vérité. Les personnages traversent les contrées sauvages et parviennent à la cour, où ils découvrent un nœud d'intrigues et de complots, orchestré par l'inquiétante princesse. Tandis que la dissension se propage aux royaumes voisins, Bazœrk réunit des armées humanoïdes et convoque lui aussi ses terribles champions : les portes de l'Enfer s'entrouvrent et une formidable guerre s'engage. Les aventuriers, devenus capitaines dans l'armée du roi déchu, organisent les actions de résistance jusqu'à ce qu'ils découvrent l'existence de la bague de Bazœrk. Ils devront voyager jusqu'en Enfer et anéantir la source de son pouvoir…

Aide de jeu pour AD&D2

● *Portail d'Orcus.* Le spectre ouvre à ceux qui réussissent un jet sous SAG (« le sage »), CHA (« l'ennemi ») et INT (« le fou »). Glyphe : Manuel des joueurs p. 241.

● *Baron Bazœrk*, seigneur démon. AL mauvais chaotique, INT 22, CA -2, DdV 20, PdV 144, TAC0 5, ATT 2-20/2-20 ou par arme +5, TAI 5 mètres. Pouvoirs permanents : Patte d'araignée, Détection de la magie, du Bien, du Mal. Chacun 3/jour : Conjuration d'insectes, Métamorphose, Tentacules noires, Insecte géant, Terreur, Télékinésie, Mauvais Œil (*cf.* texte).

● *La bague de Bazœrk* (*cf.* texte). L'utilisation d'un pouvoir coûte 1 pt de SAG (irrécupérable) si on rate un jet de pourcentage supérieur à dix fois le niveau du sort. Ex : pour un sort de niv. 3, il faut faire plus de 30 %. En outre, celui qui ose passer l'anneau voit « flétrir » immédiatement son bras (idem Bâton de flétrissement, GdM p. 177).

● *Champions de Bazœrk.* Démons Guerriers niv. 11, AL MC, CA -3, PdV 99, TAC0 7, FOR 19, ATT par arme +4 (espadon), TAI 2 mètres. Pouvoirs (chacun 1/jour) : Protection contre le Bien, Injonction, Obscurcissement, Conjuration d'insectes, Forme ectoplasmique, Mauvais Œil.

● *Démons* : *cf.* Monstrous Compendium (vol. Outer Planes Appendix)

● *Mânes.* idem Quasits, BM p. 56.

● *Dragon d'enfer.* AL MC, CA -2, ATT 2-16/2-16/4-40, croissance identique aux dragons rouges (BM p. 72), Souffle putréfiant (dommages p. 72, putréfaction : *cf.* Momie p. 197). Pouvoirs (chacun 3/jour) : âge jeune : Hantise, juvénile : Nuage puant, adulte : Toucher vampirique, vieux : Assassin fantasmatique, vénérable : Nuage mortel.

● *Un Dérobâme* est inhalé si l'on rate un JdS contre Souffle. Il impose aussitôt les caractéristiques mentales qu'il a recopiées (INT, SAG, CHA, sorts, sentiments...). Seul un sort de Dissipation du Mal le détruit.

● *Le troc.* A chaque fois qu'un personnage acquiert 1000 PX en objets, il perd 1 pt en Sagesse (récupérable par Souhait). S'il tombe à 0, le personnage devient un Mâne.

● *Mauvais Œil* (1500 PX). Vendu par 13. Une seule utilisation par œil, inefficace si la cible réussit son JdS, peut être annulé par Délivrance de la malédiction.

● *Inverness* (2500 PX) : dague +3, semi-maudite. Elle confère à tout magicien les pouvoirs d'un Anneau des Arcanes (niv. 1, 2, 3) et de Renvoi de Sorts, mais le contraint à changer d'alignement chaque jour (tirez 1d6 : 1-2=Bon Loyal, 3-4=Neutre, 5-6=Mauvais Chaotique).

● *Rodomontaad* (2500 PX) : marteau +1. Porté par un prêtre, il exalte son fanatisme religieux et le transforme en « télévangéliste » survolté multipliant sermons moralisateurs et actions d'éclat, recueil de dons, rituels purificateurs, etc. Pouvoirs : combat comme une Épée dansante (permanent), Injonction, Sermon, Détection des mensonges (chacun 1/jour).

● *Hurlelune* (1500 PX) : épée courte +4. Sur commande, elle transforme le porteur en loup-garou (1/nuit, pendant 1 heure. 7 % de chances que cette transformation soit définitive).

● *Morbious* (2500 PX), hache vorpale maudite. Score de 21, 22 : le monstre tranché est purement dédoublé, score de 23 : effet normal (Guide du Maître p. 215).


CASUS
Belli
82
Cet
encart détachable
correspond aux pages 43 à 50 et 59 à 66.
DESTINATION
AVENTURE
A qui se fier ?
pour JRTM
p. 48
Le mystificateur
pour Chill
p. 44
p. 63
Première
Convention
Mondiale de Jeu
de Rôle à
Nullepart-ville
pour Toon
p. 60
Skaven !
pour Warhammer

Un scénario Casus Belli pour

Chill

Le mystificateur

Ce scénario est conçu pour des **personnages débutants** et un **meneur de jeu qui aime animer une flopée de PNJ**.

Recommandations

Ce scénario se déroule en France mais peut facilement être transposé dans n'importe quel autre pays. Dans ce cas, évitez les capitales et choisissez une ville de province assez ancienne, de préférence avec un passé de sorcellerie. L'aventure peut se passer avant ou après l'incendie du Grand Quartier général de la SAVE en 1989, mais de toute façon il doit avoir lieu après 1987 (en raison de la technologie employée).

L'histoire

Jean Balmain, diplômé de psychologie et génial bricoleur, avait trouvé la méthode idéale pour alimenter son compte en banque : organiser des séances de spiritisme et de nécromancie de pacotille pour soutirer de l'argent aux gogos... Cela ne le rendit pas très populaire auprès de ses voisins cartésiens ou des intégristes religieux, mais il avait un certain succès, si ce n'est un succès certain, auprès des âmes crédules.
Son fils, Guillaume, persuadé de la réalité des pouvoirs de son père, l'assistait en toute bonne foi (après tout, les Balmain comptent de nombreux rebouteux ou sorciers dans leurs ancêtres...). Un soir, alors que Jean préparait dans son laboratoire un nouveau trucage, il déclencha un incendie. Guillaume, qui dormait à l'étage, sortit précipitamment pour demander de l'aide aux voisins, qui la lui refusèrent tout net... Ils ne levèrent pas le plus petit doigt pour secourir l'indésirable. Les pompiers arrivèrent trop tard pour sauver l'occultiste, qui périt dans les flammes.
Peu de temps après, des phénomènes de poltergeist commencèrent à affliger le voisinage, alors que Guillaume changeait peu à peu de comportement... On commença à parler de malédiction et les agences immobilières virent affluer les demandes de vente. La mort de Jean a en fait permis la création d'un fantôme bien particulier, une Haine, qui cherche maintenant à se venger en provoquant des poltergeists et en manipulant Guillaume... Cependant, la présence de tous les trucages mis en place par Balmain risque de fort compliquer l'enquête...

Introduction

Les rumeurs sur les poltergeists et les autres événements qui perturbent le voisinage finissent par attirer l'attention des observateurs de la SAVE. Une équipe est déléguée sur place, constituée bien évidemment par les personnages des joueurs. Voici le texte de la lettre que reçoit chaque agent :

« Cher ami (Chère amie),
Un des membres de notre organisation habitant Châteauroux a relevé dans la presse locale un article assez rocambolesque : *La rue Pasteur serait-elle hantée ?* Il semblerait qu'une série de phénomènes étranges se soient dernièrement déroulés dans un quartier de Châteauroux, au point que les habitants cherchent tous à déménager. Nous craignons qu'il ne s'agisse pas simplement d'un article à sensation ni d'un canular, et que quelque chose de plus grave se cache derrière cette histoire. Votre mission est de voir exactement ce qu'il en est, d'enquêter sur la manifestation éventuelle de créature (s) de l'Inconnu, et d'établir ou non la réalité d'une hantise. Le quartier concerné, dans la vieille ville, ne sort absolument pas de l'ordinaire. Aucun événement marquant ne s'y est jamais produit, à part peut-être l'incendie qui a récemment détruit une pièce aménagée en laboratoire et provoqué la mort d'une personne.
Vous pourrez contacter sur place notre agent Gisèle Nantier, qui exerce les fonctions de bibliothécaire municipale. Elle effectue à Châteauroux un important travail d'archivage pour notre organisation et ne devra jamais intervenir directement. Cependant, l'aide qu'elle pourra vous apporter sera limitée mais inestimable si vous avez besoin de renseignements sur la ville de Châteauroux. Pour toutes demandes d'informations supplémentaires, vous recevrez notre réponse dans les dix jours. Signalez toutes vos découvertes au Grand Quartier général de Dublin.

Bonne chance.
Gabriel Buendia.
Quartier général national de la SAVE. France »

La rue Pasteur

C'est une vieille rue de Châteauroux, avec des maisons séparées les unes des autres par de petits jardinets. La plupart sont très anciennes, et trois d'entre elles datent même du XVIe siècle (la maison de Balmain fait partie de ces dernières). En consultant les archives municipales, on pourra découvrir que l'ancien cimetière se trouvait au bout de la rue... On peut aussi observer les restes d'une petite chapelle détruite aujourd'hui et intégrés au mur de façade de l'une des maisons (la ligne du portail et l'emplacement muré de fenêtres à vitraux restent visibles). Les archives indiquent la date de construction des maisons. Tous ces renseignements peuvent être obtenus par l'intermédiaire de Gisèle Nantier.
L'une des premières démarches des personnages sera sans doute de poser quelques questions aux habitants du quartier. Dès que le sujet des « phénomènes étranges » est abordé, l'hostilité surgit. Personne ne souhaite vraiment parler de ces phénomènes surnaturels, d'autant plus que la plupart des gens cherchent à partir et que de telles rumeurs sont mauvaises pour la vente des maisons... Mais le nombre des cartésiens va en diminuant car la fréquence des poltergeists augmente.
Voici quelques voisins choisis au hasard (n'hésitez pas à en inventer d'autres, en marquant bien les différences entre chaque famille). Avec de la patience et de la persuasion, les langues finissent par se délier... Ne révélez pas toutes ces informations à la première visite, et n'hésitez pas à claquer quelques portes au nez des enquêteurs. Surtout, continuez à broder sur les débuts de conversation suggérés. La signification des astérisques (*) est donnée plus loin.

- **Xavier Fourcade***, comptable. C'est un fou de Dieu, qui voit Satan et le Mal partout. Sa femme, Thérèse*, est aussi hystérique que lui. Quant au fils, Gilbert, c'est la honte de la famille : c'est un fan de hard rock et de Black Sabbath !

Les parents : « Tout ça, c'est de la faute du sorcier du n° 5. Quand on pactise avec Satan, on joue avec le feu ! D'ailleurs, il doit rôtir en enfer, cet impie ! Ça ne doit pas le dépayser !... »
Gilbert : « Tu parles, ils sont tous à moitié fous dans ce coin. Y'en a pas un pour rattraper l'autre. Quand ils te bassinent pas avec Satan, c'est pour te chuchoter des conneries sur les messages de l'au-delà... Pfff... Bonjour les allumés... »

- **Dominique Hingant***, artiste peintre. Il vit seul depuis l'internement de sa femme. Il hait Jean Balmain qu'il rend responsable de la folie de son épouse. C'est en effet à la suite d'une séance de spiritisme particulièrement « corsée » que cette dernière a perdu la raison, il y a deux ans. Depuis, il perd lui aussi pied et sa haine prend l'allure d'une obsession meurtrière. Il peint sans cesse le portrait de sa femme, qui était très bel-



le (sa demeure doit abriter plus de cent toiles la représentant).

« Fichez-moi le camp! Je ne veux plus entendre parler de ce criminel ni de sa maison soi-disant hantée. » Hinguant ne dira rien de plus et fermera définitivement sa porte.

● **La famille Puyau.** Rien de remarquable, si ce n'est que le fils âgé de vingt ans est un rôliste convaincu. Il a déjà organisé un Cthulhu grandeur nature dans le grenier de sa maison, et d'aucuns pensent que tous ces phénomènes pourraient être un canular de sa part.

« Balmain? Cet escroc? Il a fait son beurre, avec ses séances d'occultisme. La moitié des veuves de Châteauroux venaient chez lui pour discuter avec leur défunt époux. Et je ne parle pas des vieilles filles à l'affût du moindre ragot d'outre-tombe ou des toquées de la boule de cristal! »

● **Robert Cherrier**, professeur de physique. Ce cartésien convaincu a de plus en plus de mal à conserver son scepticisme. Mais il niera jusqu'à l'échafaud avoir assisté à des phénomènes surnaturels. Il connaît la haine d'Hingant pour Balmain.

« L'hystérie devient collective. Ça ne m'étonnerait pas que ce soit un incendie criminel. La police n'a pas vraiment enquêté, mais tout cela sent la vengeance à plein nez. Rien de mystérieux là-dedans. »

● **Sylvain Loison**, médecin. Il vit avec une gouvernante qui tient sa maison, et qui allait régulièrement consulter l'occultiste.

Dr Loison : « Ces histoires de poltergeists? Ça ne m'étonnerait pas que ce soit une vengeance du fils Balmain. Personne n'a voulu lui ouvrir sa porte la nuit de l'incendie, alors il monte cette mystification en représailles. »

Mlle Richardot : « M. Balmain était un grand médium. Ses pouvoirs étaient immenses, mais il semblait avoir peur ces derniers temps. Peut-être un mauvais esprit a-t-il voulu se venger de lui? »

● **Éric Izard**, commerçant (buraliste). Il n'a qu'une envie, c'est de partir d'ici! Il essaiera systématiquement de vendre sa maison aux agents de la SAVE à chaque fois qu'ils viendront lui rendre visite.

« Balmain? Depuis que sa femme l'a quitté, il s'est bien enrichi. Je ne sais pas pourquoi elle l'a plaqué, mais depuis qu'il avait monté son espèce de cabinet de médium, il roulait sur l'or. Il a même pu payer de sacrées études à son fils! Enfin, je ne sais pas trop s'il faut croire ces histoires surnaturelles, mais à jouer avec le feu on finit par se brûler. Euh... enfin... c'est pas ce que j'voulais dire... »

● **Pierre Harter***, clerc de notaire. Il a fait circuler une pétition pour faire interdire à Balmain d'exercer « son activité de marabout dans un voisinage respectable et respecté ». Représentant typique de la morale bien-pensante, il pense que Balmain n'a eu que ce qu'il méritait.

« Je suis sûr que le fils reprochait à Balmain d'avoir provoqué le départ de sa mère. Si ça trouve, c'est lui qui a tué son père... »

● **Frédéric Fayolle**, photographe. Il a trop lu de revues spécialisées sur les phénomènes paranormaux, et a toujours une explication bizarre à fournir sur la moindre chose, sur un ton très docte. D'habitude, il glose sur la localisation de l'Atlantide ou la résurgence du mouvement druidique, mais les événements qui secouent actuellement le quartier font son délice.

« Vous n'avez jamais entendu parler des phénomènes de combustion spontanée? Il paraît que quand le taux d'ionisation de l'air atteint un certain seuil, et que les conditions magnétiques terrestres sont propices, des corps peuvent prendre feu tout seuls et enflammer ce qui les entoure. Cependant, la manifestation reste toujours confinée dans un rayon de trois mètres et... »

Quant aux manifestations surnaturelles incriminées, il s'agit essentiellement de déplacements intempestifs d'objets (portes qui claquent sans le moindre courant d'air, chaises qui avancent toute seules, objets qui flottent, tombent vers le plafond puis chutent lourdement au sol, etc.) mais aussi des illusions puissantes qui affectent tous les sens pendant quelques secondes : flammes qui apparaissent et disparaissent soudainement, nourriture qui pourrit dans l'assiette pour redevenir normale l'instant d'après, sang qui suinte des murs, etc. (Vous pouvez utiliser les films *Poltergeist* et *Carrie* comme source d'inspiration.)

Maison truquée ou maison hantée ?

Guillaume vit toujours au n° 5 de la rue Pasteur. Troublé par tout ce qui se passe, il est persuadé que le fantôme de son père est responsable des événements (il n'a pas tort), mais il ne l'avouera jamais. Il a peur d'être pris pour un fou, et de plus, il ne veut pas « trahir » son père.

Si les personnages viennent lui poser des questions ou lui demander de visiter la maison, il se montera méfiant au premier abord. Il refuse de se laisser piéger par des journalistes avides d'articles à sensation. Mais il se laissera peu à peu convaincre d'aider les agents de la SAVE à enquêter, car il se sent un peu fautif de ce qui se passe, « par solidarité familiale ». Dans un premier temps, il les accompagnera quand ils visiteront la demeure, mais si la confiance s'installe entre eux, il leur laissera finalement le champ libre.

La Haine n'est pas véritablement le fantôme de Jean Balmain mais une créature de l'Inconnu apparue pour venger sa mort. Elle cherche donc à punir les voisins qui ont refusé leur aide au cours de l'incendie, et plus particulièrement tous ceux qui détestaient Jean Balmain de son vivant (ils sont signalés par un astérisque). Ce sont ces derniers que Guillaume Balmain (sous Influence) tentera de tuer. Le contrôle du fantôme sur Guillaume n'est pas permanent. Il se « réserve » pour les grandes occasions. Cependant, au fur et à mesure que les agents de la SAVE viendront fouiner dans les affaires de Balmain, la créature de l'Inconnu prendra des mesures pour protéger sa vengeance. La Haine peut intervenir dans un rayon de deux cents mètres autour de la maison. Au-delà de cette limite, les phénomènes cessent. Elle doit être présente à côté de Guillaume quand elle le manipule. Bien sûr, ce dernier n'est absolument pas conscient de ce qu'il fait dans ces moments-là.

L'incendie

Il y a eu une véritable « tempête de feu » dans une seule pièce (cette mystérieuse tempête fait jaser tout le voisinage). Le reste de la maison a été épargné. Quand les pompiers sont arrivés, l'incendie était déjà terminé et ils n'ont pu que constater les faits. Le laboratoire a entièrement brûlé (les murs sont noirs de suie et les meubles totalement calcinés).

C'est en mettant au point un nouveau trucage destiné à faire apparaître subitement des flammes dans un creuset que Jean Balmain a déclenché l'incendie. Il manipulait de l'oxygène pur arrivant du centre de commande (voir le plan) par des tuyaux dissimulés dans les murs. Une étincelle provoquée par un minuscule court-circuit a déclenché la catastrophe. L'oxygène s'est consumé en quelques secondes, provoquant des flammes intenses mais brèves. ▷

Les trucages de Balmain

Grâce à un arsenal d'effets spéciaux, Balmain mettait en scène de superbes séances d'occultisme. Les murs des pièces et les meubles sont truffés de circuits électroniques, de câbles électriques, de micros, de haut-parleurs, de cellules photoélectriques, de rayons infrarouges, de petits moteurs télécommandés… qui ont réussi à donner l'illusion d'une maison « vivante ».

L'explication officielle du médium, que peut donner Guillaume, était la suivante : la maison abrite un esprit perturbé, un ancêtre de Jean, un sorcier brûlé au XVII[e] siècle. La vibration de son âme provoque ces phénomènes étranges et permet la création d'un lien privilégié avec le monde des esprits… (Cette explication risque de faire hurler de rire les agents de la SAVE ; n'hésitez pas à en rajouter dans l'occultisme de pacotille.)

Le bureau

L'acte d'accusation du sorcier est encadré et placé sur la cheminée. Il s'agit d'une formule latine. Guillaume avertit les enquêteurs et leur fait jurer de ne jamais la prononcer à voix haute. S'ils lui désobéissent (on parie combien ?), ils provoquent un phénomène de poltergeist général dans toute la maison. Des meubles bougent dans toutes les pièces, les rideaux se soulèvent, la lumière vacille, un mur tremble ! En fait, un simple micro capte les mots et la séquence latine déclenche le phénomène par une commande vocale relayée par un ordinateur. Les meubles affectés sont bien sûr truqués et actionnés par des mécanismes discrets.

Le bureau contient aussi les dossiers de Balmain, rangés dans un superbe bureau d'acajou : fichier de ses clients, détails sur la vie personnelle de ses consultants, notes de travail, comptabilité. Il est facile de déceler le psychologue diplômé derrière le médium… Un portrait psychologique de tous ses patients est tracé, afin de mieux répondre à leur attente. Les comptes de Balmain sont impeccables, car il fait souvent l'objet de contrôles fiscaux (dénonciation des voisins, certainement). Il a gagné une fortune grâce à ses séances d'occultisme. Dans ses papiers personnels, on peut aussi trouver un contrat d'assurance-vie, dont sa femme et son fils sont bénéficiaires (la somme est rondelette).

Le salon

C'est là qu'avaient lieu les grandes séances de spiritisme. Depuis sa place, Balmain contrôlait l'apparition d'hologrammes en plaçant ses mains dans des rayons infrarouges placés de façon stratégique. Un personnage assis à la place du « maître » ou déplaçant ses mains à proximité déclenchera l'apparition d'un ectoplasme : entité blanchâtre à la silhouette vaguement humaine… Au même moment, un bruissement de « conversations spirituelles » se fera entendre en bruit de fond.

Des haut-parleurs sont dissimulés dans le faux plafond, tous les contacts électriques des lampes sont truqués et la table est équipée de deux systèmes permettant de contrôler les outils essentiels du médium : le oui-ja (planche présentant sur un cercle les lettres de l'alphabet et les mots « oui » et « non », avec une aiguille montée sur pivot) manipulé grâce à un jeu d'aimants, et un minuscule vérin pour faire basculer la table (et ainsi frapper un ou plusieurs coups). Ces deux mécanismes se commandent en appuyant sur certaines moulures de la table. Bien sûr, une superbe nappe dissimule tout cela.

Le laboratoire

Cette pièce abritait tout un bric-à-brac occulte pour les consultations particulières : boule de cristal, baguettes de sorcier, pentacles tracés à l'encre rouge sur du parchemin, etc. (révélations de Guillaume). Il ne reste plus que des cendres.

Les murs calcinés peuvent facilement révéler leurs secrets si on les examine de près. Les fils électriques, les câbles et tous les systèmes installés par Balmain ont quasiment été mis à nu par l'incendie. C'est d'ailleurs pour cela que les pompiers ont conclu à un accident, en supposant qu'un court-circuit avait mis le feu à la pièce.

Le centre de commande (pièce secrète)

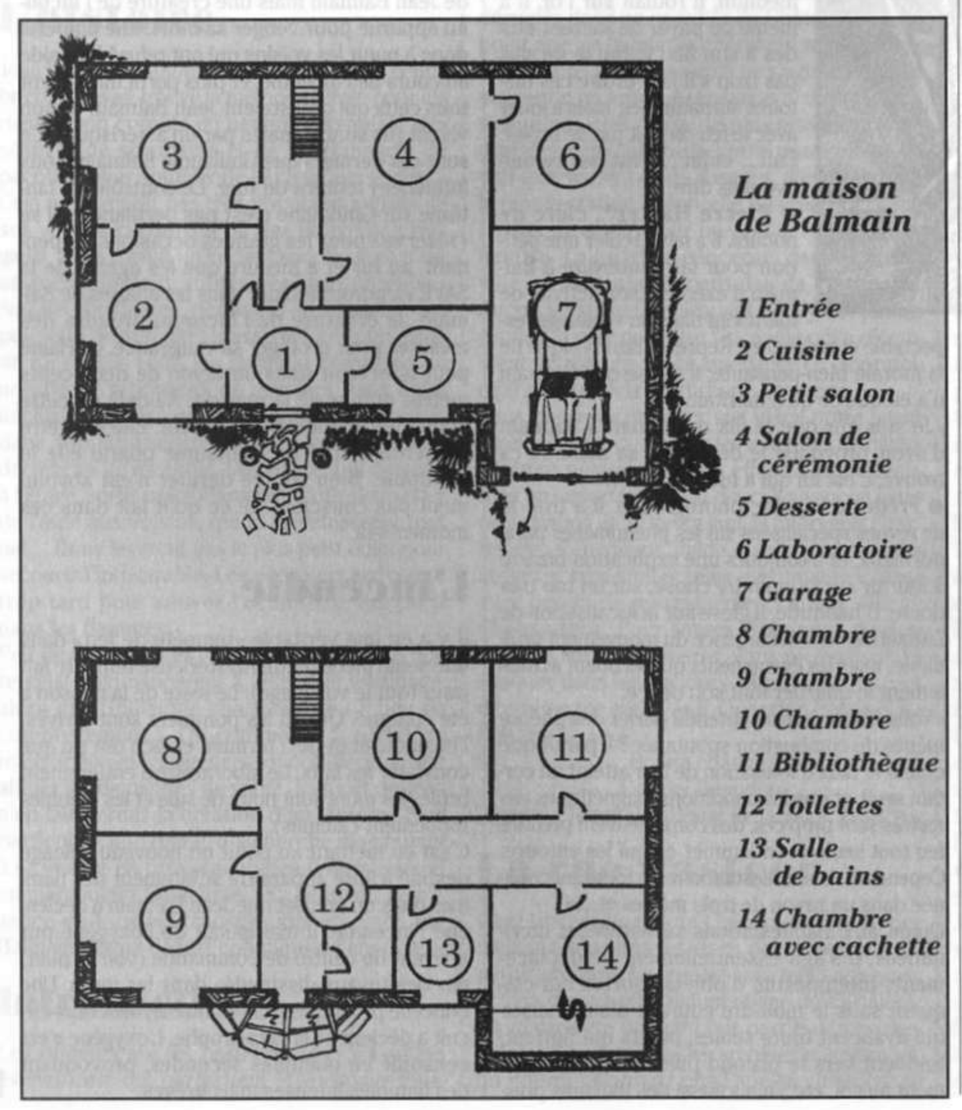
Cette pièce, cachée derrière un faux mur, est le centre névralgique de l'installation de Balmain. On y accède par la chambre de ce dernier, en manipulant une moulure.

Un ordinateur permet de programmer les manifestations occultes et télécommande tous les objets truqués de la maison. Un matériel vidéo sophistiqué permet de créer des hologrammes. Divers fils et câbles électriques sortent des murs pour se connecter au matériel. Un tuyau de caoutchouc arrive sur deux grosses bouteilles d'oxygènes (vides) placées contre un mur.

Les manifestations réelles

Bien sûr, il est impossible que toutes les maisons du quartier soient truquées. Les phénomènes qui ont lieu chez les voisins sont parfaitement réels. Dans la demeure même de Balmain, les poltergeists ne se sont plus manifestés depuis la mort de l'occultiste (et pour cause !). Guillaume pourra confirmer la chose.

Si les personnages tentent de percevoir l'Inconnu dans la maison, ils en trouveront des traces importantes dans la pièce incendiée (c'est là que s'est manifestée la Haine pour la première fois), et à proximité des endroits où le fantôme vient de provoquer un poltergeist (uniquement pendant la manifestation et dans les minutes qui suivent), et finalement sur Guillaume quand celui-ci est directement manipulé.



Dès que les investigations des agents de la SAVE deviennent trop précises, le fantôme commence par faire tomber délibérément des objets lourds sur les enquêteurs, pour les pousser à partir. Ensuite, il lancera des illusions terrifiantes sur eux (n'oubliez pas de demander un Test-Peur approprié). Si les personnages passent la nuit dans la maison, il choisira particulièrement ce moment pour les attaquer. Finalement, quand toutes les approches « subtiles » auront échoué, il prendra le contrôle de Guillaume et le forcera à attaquer les personnages : d'abord en préparant des accidents (fils électriques dénudés, marche sabotée dans l'escalier) et si cela ne suffit pas, avec des méthodes plus directes : le grand couteau de cuisine... La Haine n'est pas particulièrement intelligente. Quand la ruse échoue, elle utilise « la grosse artillerie ».
Éventuellement, la Haine tentera de prendre le contrôle d'un des personnages grâce à la discipline Influence. Ce dernier ressentira une haine intense pour ses compagnons et deviendra extrêmement agressif à leur égard. De plus, il les poussera à abandonner l'enquête et à conclure à une simple mystification, un canular où l'Inconnu n'a absolument pas sa place.

Expéditions nocturnes

Si les personnages surveillent Guillaume Balmain, ils remarqueront que ses activités deviennent de plus en plus suspectes. Une nuit sur deux à partir du moment où ils ont lié connaissance avec Guillaume, il accomplira les actions suivantes :
— Le jeune homme sabote les freins de la voiture de Pierre Harter, garée dans le jardin devant sa maison. Si personne n'intervient, le clerc de notaire se tuera le lendemain matin dans un accident de la route.
— Guillaume pénètre dans la cave de la maison des Fourcade, et met le feu à la cuve à mazout qu'elle abrite. Toute la famille périra dans l'incendie.
— Il se rend finalement dans le jardin de Dominique Hinguant et tente de pénétrer dans la maison. Il a un couteau de cuisine dans sa poche et compte bien s'en servir. Malheureusement, le peintre le surprend et décide de passer lui aussi aux actes. Il s'ensuit alors un combat terrible entre les deux hommes, l'un d'eux étant possédé par une créature de l'Inconnu, l'autre par une folie meurtrière... Il faut intervenir rapidement pour les séparer, sinon Guillaume finira par tuer Hinguant, après avoir été à moitié étranglé (il a reçu dix blessures).
Note technique : les deux hommes infligent des dégâts de CD 4 et voient tous leurs scores physiques augmentés de +30 à cause de la frénésie qui les habitent.

Opération destruction

Pour se débarrasser de la Haine, plusieurs méthodes sont possibles :
- Eloigner du quartier Guillaume et ses quatre victimes désignées. Leur absence devra durer au moins un an. La Haine est attachée au site et ne pourra pas suivre Guillaume. L'absence des victimes et de son « outil » l'affaiblira peu à peu et elle finira par disparaître.

PNJ & CRÉATURES

▶ Guillaume Balmain

Guillaume est un jeune homme pâle, un peu maladif, aux traits tirés. Il semble souvent absent quand on lui parle, et passe fréquemment du coq à l'âne dans ses conversations. Étudiant doué, il mène de front des études en droit et en informatique. Pour vaincre sa timidité, il a tenté de faire du théâtre mais il n'a pas réussi à s'intégrer et a finalement abandonné. Depuis, il s'est réfugié dans la musique (il joue de la flûte traversière).
Guillaume aidait de temps en temps son père dans ses séances de spiritisme, et était aussi crédule que les consultants. Il ne sait que penser des manifestations surnaturelles qui affligent le quartier, mais il fera tout ce qui est en son pouvoir pour les stopper. Malheureusement, c'est par sa main que la Haine a décidé d'agir.

AGI 38 DEX 62 CHA 38 PER 74
AUR 42 RES 53 FOR 58 VOL 65

Compétences : Conduite N/83, Droit M/84, Informatique M/99, Investigation N/70, Langue moderne (anglais) N/84, Musique N/75, Natation N/68, Théâtre N/75.
Combat : Corps à corps 48, Nombre de blessures 27, Seuil critique 22, Vitesse de guérison 5, Initiative 3+1d10, Mouvement 9 m, Sprint 26 m, Escalade 1 m, Escaliers 2 m.

▶ Dominique Hingant

Peintre de talent, Dominique excellait autrefois dans la peinture géométrique symboliste... Depuis un an, il s'est reconverti dans le figuratif et ne peint plus que des portraits de sa chère épouse. Cette obsession a fini par devenir une névrose, et sa rancœur, ou plutôt sa haine, s'est cristallisée sur Balmain. Il regrette amèrement que l'occultiste soit mort dans l'incendie, car il aurait voulu le tuer de ses propres mains. La folie gagnant, il a décidé que Guillaume était la victime expiatoire qu'il lui fallait...

AGI 35 DEX 72 CHA 41 PER 78
AUR 37 RES 43 FOR 54 VOL 38

Compétences : Antiquités M/89, Critique d'art M/88, Peinture E/125, Photographie M/105, Savoir-faire N/63, Sculpture N/90. Combat : Corps à corps 45, Nombre de blessures 24, Seuil critique 19, Vitesse de guérison 4, Initiative 3+1d10, Mouvement 9 m, Sprint 25 m, Escalade 1 m, Escaliers 2 m.

▶ Haine (variante de celle présentée p. 169 des règles)

AGI n/a DEX n/a PER 132
AUR n/a RES n/a FOR n/a VOL 85

PVS 135 ATT 1 (pouvoir) CD n/a BL n/a
MT -40 MV 22 mètres (I)
Type Indépendant, Maître Forme I (m)
Pouvoirs : Influence N/88, Télékinésie N/78, Illusion M/104, Manifestation corporelle spéciale automatique.
La Haine peut se rendre invisible et immatérielle à volonté. Elle se déplace toujours comme une créature immatérielle, même en utilisant la Manifestation corporelle. La Manifestation corporelle coûte 1 point de VOL, et permet à la Haine de se rendre visible (silhouette de Jean Balmain) aux êtres humains, sous forme spectrale (il est donc difficile de distinguer ses traits).



Pour mettre cette méthode en œuvre, il faudra remarquer que Guillaume s'attaque uniquement à certaines personnes au cours de ses expéditions nocturnes, et que ce sont les plus virulentes envers Jean Balmain. De plus, aucun phénomène étrange ne se déroule au-delà de deux cents mètres du n° 5 de la rue Pasteur, alors qu'un autre « ennemi de Balmain » réside plus loin et n'est pas inquiété par les poltergeists.
- En détruisant la maison où la Haine s'est manifestée.
- En parvenant à ramener les quatre victimes à de meilleurs sentiments envers Jean Balmain. Il s'agit alors de déployer des trésors de persuasion. Nous admettrons qu'un « pardon chrétien » des offenses du mécréant sera suffisant...
- Guillaume parvient à tuer les quatre victimes désignées. Gageons que ce n'est pas la méthode que choisiront les agents de la SAVE. ■

Anne Vétillard
illustration : Rolland Barthélémy
plan : Cyrille Daujean



Un scénario Casus Belli pour

JRTM

A qui se fier?



Ce scénario est conçu pour des personnages de niveau 1 à 3, de préférence Humains ou Elfes. Il peut convenir à **ceux qui jouent depuis longtemps** ou à **l'initiation d'une équipe de joueurs inexpérimentés**. C'est l'occasion pour **un meneur de jeu débutant** de découvrir ce qu'est un scénario ouvert.

PRÉAMBULES

Cette aventure offre plusieurs trames possibles, en fonction des décisions des joueurs. Contrairement aux scénarios linéaires, ce scénario est un peu plus délicat à gérer car il faut parfois sauter certains chapitres, ou revenir en arrière, mais des indications précises vous y aideront. Il est nécessaire de bien assimiler l'histoire avant de jouer, pour vous imprégner de toutes les variantes possibles, et pouvoir prendre les meilleures décisions en cas d'imprévu.

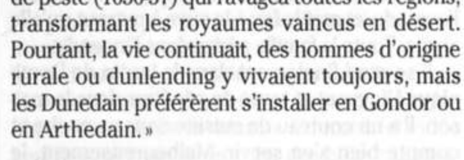
A qui se fier? a pour cadre les fameux Fourrés des Trolls (Pinnath Tereg), et se déroule à proximité de l'auberge située non loin du Dernier Pont (Iant Methed) sur la Grande Route de l'Est. Elle peut servir d'introduction à des aventures dans cette région, comme celles proposées dans les règles. Vous pouvez jouer ce scénario même si vous avez déjà exploré les Fourrés des Trolls, mais il est plus intéressant de le jouer avant car il est moins dangereux.

A propos du scénario fourni dans les règles

Si vous n'avez pas fait découvrir le château d'Herubar Gular à vos joueurs, je vous conseille de le simplifier, pour que les personnages aient des chances d'en sortir vivants, mais aussi pour que les aventures soient plus crédibles. Il est dommage de limiter des parties de JRTM à la recherche de trésors et aux combats contre des monstres. Voici donc quelques suggestions simples pour améliorer le scénario des règles : supprimez le kraken de la tour 1, le golem du niveau 1, ainsi que les pièges qui ne vous semblent pas intéressants, et réduisez les trésors, surtout les objets magiques qui sont trop nombreux et trop puissants. La magie doit demeurer rare pour conserver son mystère et son intérêt.

Quelques notions d'histoire

La plupart des scénarios pour JRTM se déroulent autour de l'année 1640 du Troisième Âge. Cette période n'est pas particulièrement passionnante car il ne s'y passe rien sur le plan historique. Pour cette aventure, vous pouvez donc choisir de jouer à cette époque, ou de ne pas indiquer de date à vos joueurs. Mais vous pouvez aussi déterminer une année précise, auquel cas elle doit se situer entre 1356 et 1975, car après les royaumes d'Arthedain et d'Angmar disparaissent. Voici les connaissances minimum que doivent avoir les joueurs, et que vous pourrez rappeler en début de partie : « Au début du Troisième Âge, deux grands royaumes se partageaient le nord-ouest de la Terre du Milieu : Gondor et Arnor. Ces deux royaumes étaient frères, dirigés par des hommes exceptionnels : les Dunedain. En l'an 861, le roi Earendur d'Arnor mourut, divisant le pays entre ses trois fils. Ainsi naquirent les royaumes d'Arthedain, de Cardolan et de Rhudaur. Au bout de quelques années, ces royaumes se querellèrent au sujet de la forteresse d'Amon Sûl, située à la jonction de leurs frontières. Vers 1300, on prit conscience de l'émergence d'un royaume au pays d'Angmar, au nord, où s'étaient rassemblés des hommes malveillants, dirigés par un chef qu'ils appelaient le Roi-Sorcier. De nombreux Orques s'infiltraient depuis l'est. Attisée par Angmar, la rivalité entre les trois royaumes aboutit à une guerre, Arthedain et Cardolan affrontant le Rhudaur (1356). Le Rhudaur vaincu tomba sous la coupe d'Angmar, et les royaumes dunedain furent affaiblis. Peu après (1409), Angmar lança une attaque, détruisant la tour d'Amon Sûl et entraînant la chute du Cardolan. Seul Arthedain résistait encore, favorisé par sa position historique défensive. Puis vint la grande peste (1636-37) qui ravagea toutes les régions, transformant les royaumes vaincus en désert. Pourtant, la vie continuait, des hommes d'origine rurale ou dunlending y vivaient toujours, mais les Dunedain préférèrent s'installer en Gondor ou en Arthedain. »



L'intrigue

De jeunes nobles de Rhudaur, lassés de la main mise d'Angmar sur leur pays, ont décidé d'entamer une action afin d'obtenir l'autonomie de la région la plus au sud du royaume, l'Angle (En Engladil), formant un triangle entre les rivières Mitheithel et Bruinen, et limité au nord par la Route de l'Est. Leur plan est d'occuper la région avec les populations désirant s'y installer, et de reconstruire des places fortes le long de la Grande Route de l'Est. Mais cette dernière opération risquant d'être longue, ils ont besoin de l'aide de l'armée d'Arthedain, le temps que soit construite la première forteresse.

Dans ce but, ils ont adressé un message en Arthedain, fixant un rendez-vous à des représentants du roi, non loin du Dernier Pont (voir carte). Au royaume du Nord, on se méfie. Certains pensent qu'il s'agit d'un piège, d'autres que ce sont de jeunes irréfléchis qui feraient mieux de les rejoindre plutôt que d'espérer libérer le Rhudaur. Il s'est quand même trouvé quelques volontaires pour aller au rendez-vous. Mais

des espions d'Angmar ont eu vent du projet, et vont tenter d'en profiter pour anéantir la résistance. Pour cela, ils vont essayer de ralentir les émissaires d'Arthedain, et de rencontrer les deux camps en se faisant passer à chaque fois pour l'autre groupe.

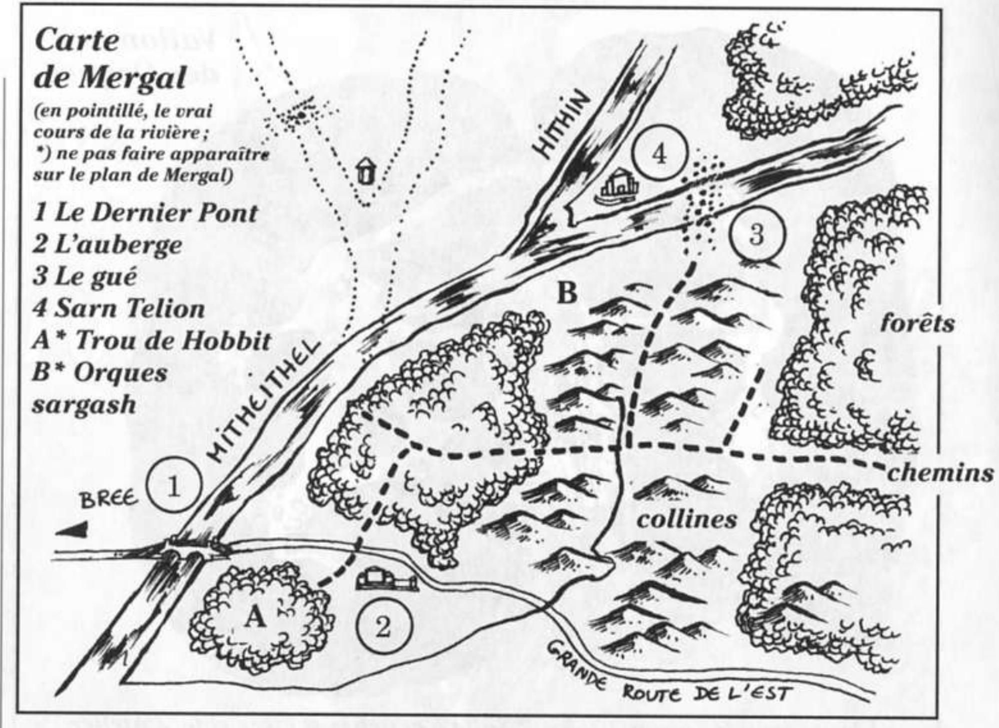
L'AVENTURE

I – Sur la Grande Route de l'Est

Les émissaires d'Arthedain, trop peu nombreux, ont décidé de trouver quelques personnes pour les accompagner au rendez-vous. Ils vont donc recruter les personnages. Il vous faudra trouver une raison valable pour justifier leur embauche : l'un d'eux a pu rencontrer le groupe, quelque temps auparavant, alors qu'ils aidaient des paysans dont la maison avait été brûlée par des Orques, dans une plaine d'Arthedain. Ils peuvent aussi avoir fait connaissance au cours d'un mini scénario que vous pourrez imaginer. Plus simplement, la présence d'un Elfe dans le groupe suffit à justifier la confiance que pourront avoir les Dunedain. Si les personnages ne se connaissent pas encore, c'est un bon moyen de les réunir, car ils seront recrutés individuellement (c'est aussi une façon de justifier la création d'un groupe dont les origines raciales sont très variées). Si les personnages le réclament, une récompense leur sera promise.
Une fois réunis, ils font la connaissance des émissaires d'Arthedain, trois Dunedain : Ormenil, Amrodan et Uruil ; et prennent rapidement la direction de la Dernière Auberge car le temps presse. En chemin, Ormenil annonce qu'ils ont rendez-vous avec des gens de Rhudaur dans un lieu nommé Sarn Telion, situé non loin du Dernier Pont, mais dont ils ne connaissent pas la localisation précise. Les personnages sauront uniquement que le rendez-vous a lieu le lendemain soir suivant leur arrivée à l'auberge et qu'il faut trouver un moyen de localiser Sarn Telion sans trop attirer l'attention. Par ailleurs, Ormenil demande à l'un des PJ, Dunadan de préférence, de se faire passer pour lui, et d'agir en public comme s'il était le chef du groupe (son but : tromper d'éventuels espions). Il lui donnera ses affaires, à l'exception de son épée. Si le personnage hésite, il lui remettra sa bourse contenant 3 Po, 5 Pa, 12 Pb.

II – La Dernière Auberge

A l'auberge, vous pourrez utiliser l'ambiance décrite dans le scénario des règles (attention toutefois à ne pas multiplier les pistes ; ne faites pas apparaître certains PNJ comme Grepp). Par contre, il faut rajouter un certain Mergal, apparemment un homme des collines, client assez régulier. Habillé en trappeur, il apparaît comme étant celui connaissant le mieux la région. Si on l'invite, il accepte de parler, mais à l'écart. C'est en fait un espion d'Angmar, placé à l'auberge pour ralentir les émissaires. Il joue les blasés, dans le genre : encore des aventuriers à la recherche de châteaux en ruine ! Si on lui parle de Sarn Telion, il joue un peu la surprise, disant qu'il n'y a pas grand-chose à trouver là-bas. Pour 3



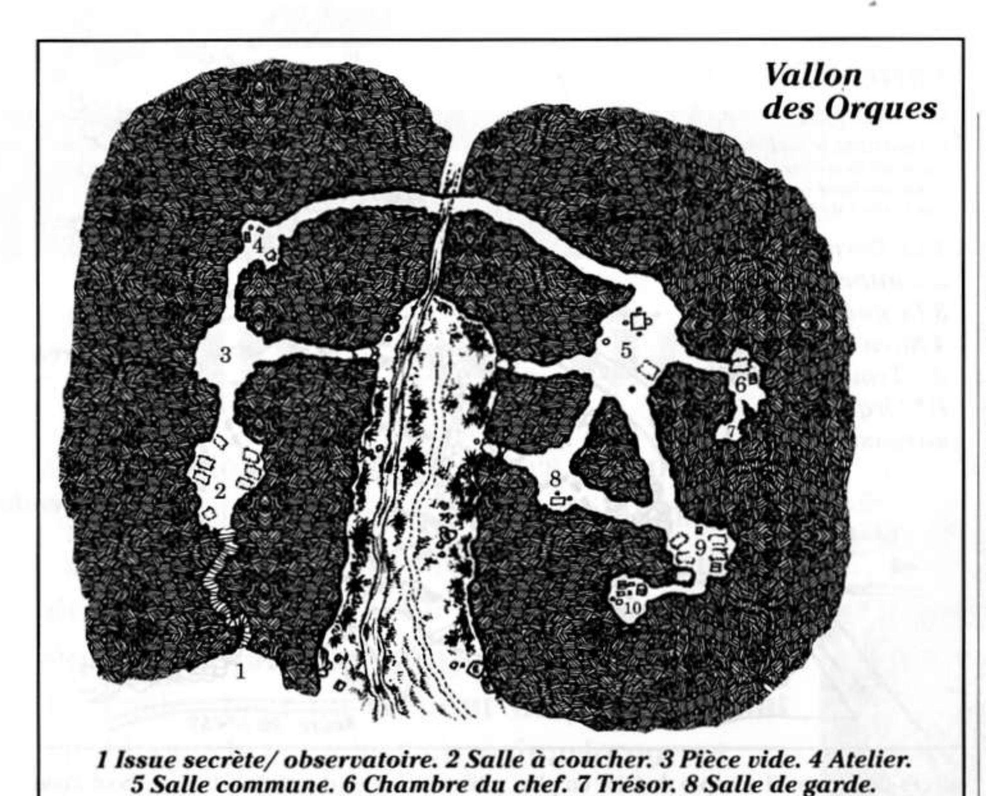
pièces de bronze, il accepte de faire un plan pour s'y rendre (dessinez alors la fausse carte). Il indique que c'est à une journée de marche, et qu'il n'est pas possible d'y aller à cheval. C'est au nord-est, et il faut traverser un peu les Fourrés des Trolls, pour arriver au gué de la Mitheithel. Sarn Telion se trouve au confluent de la grande rivière et d'une plus petite, l'Hithin, et il n'y a plus de gué en aval de leur jonction. C'est totalement faux : il n'y a pas de gué, et il vaudrait mieux aller vers l'ouest et franchir le pont, plutôt que de s'enfoncer dans les Fourrés des Trolls. Si les personnages suivent les indications de la carte, ils tomberont sur un repère d'Orques. Personne ne saura leur dire où se trouve Sarn Telion, à part Rubb Grumm, l'aubergiste, qui pense seulement que cela se trouve au nord, de l'autre côté de la Mitheithel, et qu'il vaudrait mieux la franchir par le pont (si on lui pose la question, il ne connaît pas le gué dont parle Mergal).
Les chevaux seront mis à l'écurie, et les aventuriers partiront le lendemain matin.
Si le groupe préfère suivre les indications de l'aubergiste, il arrive le soir en vue de Sarn Telion, après avoir longé le cours de la Mitheithel au milieu de hautes herbes. En remontant un peu l'Hithin, un gué permet de traverser, et les personnages pourront s'avancer vers le château en ruine. Dans ce cas, se reporter directement au chap. VI/1er cas.

III – Les fourrés des Trolls

Si le groupe suit la carte de Mergal, il trouve bientôt le chemin qui s'enfonce vers le nord. Après avoir parcouru quelques centaines de mètres dans la lande et les taillis, il pénètre dans des bois touffus et bas. Ce n'est qu'à partir de ce moment qu'Ormenil révélera l'objectif de leur mission. Le chemin serpente, faisant rapidement perdre le sens de l'orientation, bien que les personnages ne s'en rendent pas compte. S'ils tentent de pister (difficulté moyenne), ils réaliseront que ce chemin est emprunté assez régulièrement, mais il n'est pas possible d'identifier les traces (des pieds bottés). Au bout d'une heure, une bifurcation se présente. S'ils ne suivent pas les indications de la carte et qu'ils prennent à gauche (ne parlons pas d'ouest, les personnages sont désorientés), le chemin se poursuit encore pendant une heure et mène au bord de la Mitheithel. S'ils décident de suivre le cours de la rivière, ils avancent dans des herbes et des buissons denses, et leur progression est très lente car il n'y a plus de chemin. En fin de journée, ils aperçoivent une lueur de l'autre côté de la rivière. Il s'agit de Sarn Telion, et la réunion s'y tient déjà, car les espions sont arrivés avant eux. S'ils tentent de franchir la Mitheithel de nuit, la manœuvre est « extrêmement difficile » si le personnage ne porte rien d'autre qu'un caleçon, jusqu'à « absurde » s'il tente de conserver une bonne partie de son équipement (vous pouvez même ajouter des pénalités supplémentaires si l'équipement est vraiment trop lourd). De jour, baissez les difficultés d'un cran. Bien sûr, les personnages ne trouveront pas le gué puisqu'il n'existe pas, mais ils auront au moins évité les Orques qui se trouvent au bout du chemin de droite. S'ils parviennent à franchir la rivière de nuit et à trouver Sarn Telion, ils arriveront au beau milieu de la réunion (voir chap. VI/2e cas). Quand les personnages réaliseront qu'ils sont perdus, faites-leur rencontrer Echorion, le ranger qui les mettra sur le bon chemin (voir chap. IV).

IV – La route des Orques

Si les personnages empruntent le chemin de droite, ils continuent à s'enfoncer dans la forêt. Au bout de deux heures, la piste se rétrécit et commence à grimper. C'est là que le groupe rencontre Echorion, un homme assez inquiétant d'apparence (pour le décrire, pensez à un certain Grands Pas). C'est un ranger originaire de Cardolan, qui recherche les traces d'un ancêtre mort au cours de la guerre contre le Rhudaur (ce qu'il ne révélera que plus tard, si les personnages lui sont sympathiques). Surpris de la présence de voyageurs sur ce chemin, il les interpelle discrète- ▷



1 Issue secrète/ observatoire. 2 Salle à coucher. 3 Pièce vide. 4 Atelier. 5 Salle commune. 6 Chambre du chef. 7 Trésor. 8 Salle de garde. 9 Salle à coucher. 10 Réserve.

ment, puis les met en garde : au-delà des collines loge une tribu d'Orques (pour le prouver, il exhibe une flèche à l'empennage vert foncé), et il ne fait pas bon s'y aventurer sans raison. Il les incite à faire demi-tour. S'ils lui demandent des renseignements sur la région, ou lui montrent la carte, il dira qu'il n'y a pas de gué sur la Mitheithel, que la carte est inexacte, et que le meilleur chemin pour se rendre à Sarn Telion est la rive droite de la rivière. Il leur faut donc rebrousser chemin, franchir le pont, et remonter vers le nord. S'ils écoutent ses conseils, ils arriveront au château en ruine à la nuit tombée (voir chap. 2e cas).

V – Le vallon des Orques sargash

En poursuivant vers les collines, le paysage devient très beau, mais aussi inquiétant, notamment à cause des arbres bas aux formes noueuses. Vous pouvez faire surgir quelques bêtes sauvages, agressives ou non. Au bout d'une heure, le chemin redescend, puis une heure encore plus loin se présente un ruisseau que l'on peut franchir à gué. Tout correspond à la carte, et le groupe devrait donc prendre le chemin du nord. En prenant à l'est, il se perdrait dans les collines. A partir de là, les mauvaises rencontres sont plus nombreuses. Le groupe peut entre autres tomber sur des cavernes de Trolls (voir celles du scénario des règles), car ceux-ci sortent de leurs repaires à la nuit tombée.

Le chemin du nord suit le cours du ruisseau jusqu'à sa source, dans un petit vallon un peu sinistre (au bout d'une heure et demie). Il ne continue pas plus loin. Les personnages n'ont pas le temps de réaliser que quelque chose est louche, car les guerriers orques de la tribu Sargash, qui réside dans le vallon, surgissent par les trois issues de caverne cachées par des rochers et des buissons (voir plan ci-dessus), les guetteurs ayant vu le groupe s'avancer.

Heureusement pour les aventuriers, les Orques ne sont pas nombreux, et comme il fait encore jour, ils sont pénalisés (enlevez 25 à tous leurs jets). Les Dunedain savent se battre et un mystérieux archer se chargera d'éliminer un Orque tous les deux rounds (il s'agit bien entendu d'Echorion, qui a suivi discrètement le groupe pour savoir ce qu'il fait là).

Comment gérer ce combat ? Il y a 12 Orques qui surgissent tout autour du groupe. Tous les personnages sont attaqués, à moins que l'un d'eux ne soit protégé par les autres. A vous de choisir comment les PJ sont attaqués. Si un personnage est attaqué par deux Orques, ils sont niveau 1. Si un seul Orque attaque, il s'agit d'un niveau 3. Pour simplifier le combat, n'effectuez pas les jets pour les PNJ, ni pour les Orques qui les attaquent. Faites faire les jets normalement pour les PJ et les Orques qui les attaquent. A chaque round, décrivez ce qui se passe pour les PNJ : au premier round, Ormenil tue un Orque ; au second, une flèche abat un autre Orque, tandis qu'Uruil se débarrasse de celui qui l'attaquait ; au troisième, Ormenil tue un autre Orque, mais Amrodan est blessé ; au quatrième, une flèche tue l'Orque qui allait achever Amrodan. Au cinquième, faites le point des Orques encore vivants, et changez éventuellement la répartition des combattants. Si les personnages sont plus nombreux que les Orques, un PNJ viendra en renfort d'un PJ. Au sixième round, une flèche tue un nouvel Orque. Dès que les Orques ne sont plus que 4 ou moins, ils se replient dans leurs cavernes. Ils emmènent les femelles et tentent de s'enfuir par l'issue cachée qui mène au point d'observation. Si les personnages attendent plus d'une minute avant de rentrer dans les grottes, ils ne trouvent plus personne (n'oubliez pas qu'il leur faut de la lumière). Sinon, ils se heurteront à une petite résistance, car même les femelles sont armées de dagues. En explorant les cavernes, ils trouvent un petit trésor de guerre composé de quelques casques, boucliers, armes d'hommes ou d'Orques de tribus rivales, quelques crânes d'ennemis, ainsi qu'une réserve de flèches à l'empennage vert foncé. Cachés dans un coffret : 3 Pa, 9 Pb et 30 Pc, ainsi qu'un diadème d'argent orné d'un pierre verte, qui doit avoir une belle valeur (15 Po). Notez bien qui prend ce bijou. Après le combat, Echorion se montre et renouvelle ses conseils. Il n'accepte pas de se joindre au groupe, mais se propose de raccompagner Amrodan (blessé à la jambe) à la Dernière Auberge, afin de ne pas ralentir le groupe. Il leur conseille de rebrousser chemin, car ils se sont éloignés de la rivière, et ils n'ont pas intérêt à prendre plein ouest à travers les bois. De plus la nuit tombe, il vaut mieux ne pas rester sur place, sans quoi d'autres Orques ou des Trolls risquent d'arriver en renfort. Il leur faut donc marcher de nuit, mais ils retrouveront leur chemin. Par contre, ils n'arriveront que le lendemain soir au rendez-vous. Ils ont perdu une journée complète lorsqu'ils rejoignent l'auberge.

VI – Rencontres à Sarn Telion

Que doit-il se passer dans le fort en ruine ? Les personnages ont rendez-vous le soir. Mais si le plan des gens d'Angmar a bien marché, ils n'y arriveront que le lendemain. Les espions comptent se faire passer pour eux le soir, ils resteront toute la nuit, puis repartiront le lendemain matin, en même temps que les nobles de Rhudaur. Ces derniers se dirigeront au nord vers Cameth Brin, et si les personnages arrivent trop tard, ils ne pourront plus les rencontrer. Par contre, les espions feront demi-tour et reviendront au fort, attendant le groupe en se faisant passer cette fois pour les nobles de Rhudaur. Trois cas de figures peuvent donc se présenter :

1er cas

Les personnages arrivent à temps au rendez-vous, avant la nuit. Ils rencontrent bien les gens de Rhudaur. Quels seront les sujets abordés lors de l'entrevue ? Tout d'abord, les jeunes nobles expliqueront leur plan (voir premier paragraphe de « L'intrigue »). Ensuite, il faudra lancer un débat entre les personnes présentes, l'un des Dunedain tentant de les raisonner, alors qu'un autre leur sera plutôt favorable. Faites intervenir les PJ dans la discussion. Enfin, les émissaires d'Arthedain, voyant le jeune âge de leurs interlocuteurs, penseront que le projet n'est pas raisonnable et estimeront qu'il ne faut pas y risquer une compagnie, les forces d'Arthedain n'étant pas innombrables. Après un conciliabule avec les PJ, le « chef » annoncera la décision, et proposera aux jeunes de rejoindre les forces d'Arthedain. Déçus, ces derniers réserveront leur réponse jusqu'au lendemain matin. Ils finiront par accepter, mais devront tout d'abord rentrer chez eux pour rassembler leurs fidèles. Au cours de la nuit, les personnages font un cauchemar : un château en ruine, une crypte, un tombeau profané par des Orques. Tout est confus, mais un détail les marque : un diadème d'argent orné d'une pierre verte, pris dans la tombe. Ensuite, ils rêvent longuement d'une jeune femme en peine et prisonnière. Mais sa prison ne semble pas physique.

Le château est bien entendu Sarn Telion, peu après son abandon. En 1356, après la défaite du Rhudaur, des Orques sont venus piller les châteaux désertés, et ont profané la crypte de ce

ÉCHANGES

— **Echange sup. Torg et Hawkmoon contre Hurlements, Nephilim, Vampire**... (ambiance). Boris au (16) 35.41.29.44 (**76600**).

— Echange et achète **cartes Magic et recherche joueurs/euses Magic dans la région 77 près Fontainebleau**. Thierry au (1) 64.23.96.15 les vend. sam. dim.

— Ech. **Space Crusade + exts. + Heroquest + exts. + Seigneurs de Guerre contre Space Hulk et ses extensions** si possible. Tél. : (16) 74.67.17.40 (**69480 Lucenay**).

— Ech. ou vds **nbreux JdR + scn + wargames contre SW ou TP Stalingrad ou Blood Bowl TH**. Jourdain Yvan - 11 Ernest Boulet - **2034 Peseux/Suisse**. Tél. : (19) 038/31.76.17.

— Echange **Battletech ctr Guerre des Héros** ou vds. Contacter Clément au (16) 61.86.86.77 (**31170 Tournefeuille**).

— Ech. ou vends **Warhammer + sup. ou JRTM TBE contre La Contrée des Rêves ou Ambre vf**. Tél. : (16) 88.51.34.36 après 19h, demander Laurent sur **Bas-Rhin**.

PARTENAIRES

— Cherche **MJ expérimenté pour Shadowrun, Cthulhu ou JRTM pour joueurs débutants sur Guéret (23)**. Contacter Benoit au (16) 55.64.41.60 à partir de 17h.

— Cherche **rôlistes tous JdR de tous âges sur Luneville (56)**. Demander Patrice au (16) 83.73.85.26.

— Cherche **joueurs/euses pour parties d'AD&D², INS/MV, Mega III dans le 95**. Demander Antoine au (16) 39.64.46.42 après 19h. Urgent!

— Cherche **correspondant(e) pour échange d'idées sur monde maison d'AD&D**. Ecrire à Franck Gauthier - 11 chemin du Long Regat - **33250 Pauillac**.

— **Maîtres à Ambre, Vampire, Loup Garou, Berlin, Scales, Ars Magica cherchent joueurs et maîtres autres jeux**. Demander Hervé au (1) 34.72.82.43 urgent!

— **PJ novice cherche PJ et MJ expérimenté** 20 à 30 ans pour **AD&D²**. Jesné Bertrand - Lot. Le Rousset - **13610 Le Puy Ste Reparade** (près Aix).

— Joueur 25 ans cherche **partenaires pour JdR, JdP, Wg**. Demandez Régis au (16) 78.31.00.02 (**69330 Meyzieu**).

— **Sorcier recherche rôlistes Storm. ou Shadowrun sur Nancy (54000)**. Thomas au (16) 83.49.28.72.

— Cherche **joueur Quest Continent n° 5 pour échanger infos**. Jacquin Vincent - 80 rue Argentine - **73000 Chambéry**.

DIVERS

— **Créateur cherche éditeur pour roman et JdR méd.-fan.** Geoffrey Malengrez - 85 rue du Chêne - **B-7160 Chapelle les Herlaimont/Belgique.**

— **Zine Rêve de Dragon n'en finit pas de chercher des rédacteurs ou illustrateurs**. Jean-François au (1) 60.89.04.26 après 19h.

— SOS cherche **carte War of the Ring SPI pour la photocopier, caution si désirée**. Tél. : (1) 43.36.63.98 répondeur 24/24 (Jean-Baptiste).

— Pour **Légendes et tous les jeux historiques : lisez l'Antre du Dragon** – Légendes des siècles, civilisation XIVe siècles ds n° 16. Tél. : (1) 43.79.84.02.

— **Le tome 9 du Grimoire vient de paraître!** 30F + 10F de port. 3 scénarios Warhammer. Contact : Sébastien Boudaud - 3 rue André le Nôtre - **49300 Cholet**.

— Peintre expérimenté propose des **cours de peinture de figurines à partir de 12 ans**. Initiation et perfectionnement. Je peins aussi vos **fig. pour jeux de plateau ou de guerre**. Michel au (1) 39.80.87.00 le soir et WE.

— SOS cherche **tout sur Chevaliers du Zodiaque,** Ken le Survivant, Shurato. Rio Olivier (**56270 Ploemeur**). Tél. : (16) 97.37.47.82 échange infos merci!

— **L'An-Fer du Devoir** vous connaissez la **série**? Voilà le **jeu de plateau**, 78 p, 60F. Gobe Cédric - 21 rue André Leuret - **93250 Villemomble**.

ACHATS

— Recherche **Miroirs des Terres Médianes 5, 6, 7, 8, 9 et 10 pour Rêve de Dragon 1ère ed.** Demander Benoît après 19h au (16) 80.61.31.38 (**21700**).

— Achète **figurines Ral Partha pour Battletech** à moins de 50 francs. Masson Séb. au (16) 20.88.17.47 (**59155 Faches**).

— Achète **JdP Dune version US + extension + tout collectible s/Dune**. Contacter Christophe au (16) 37.26.61.40 (**28120**).

— Achète **Jeux de plateaux anciens ou récents. Baille René - 2 impasse du Cerf, lot du Lac TM2 - 66210 Maemale**. Tél. : (16) 68.04.47.64.

— Recherche désespérément **White Wolf 34 et vends Suprématie** 160F (frais de port compris). Walter au (16) 97.83.54.58 (**56100 Lorient**).

— Achète **modules et livres règles AD&D¹ vo et jeux China War de SPI et Beast Lords, Yaquinto**. Tél (16) 56.02.67.30 (Michel à **Bordeaux**).

— Achète **figurines Halflings/hobbits (sauf Mithril) + Casus n° 1, 4, 6 + Dragon n° 0.** Contacter Jean-Marc au (16) 35.91.08.87 (**76360 Barentin**).

— Recherche **Realm of Chaos : Slaves to Darkness**. Contacter Sébastien au (16) 73.84.69.44 (**63800 Cournon**) après 19h, merci!

— Recherche ardemment **Miroirs des Terres Médianes n° 6, 8, 9, 10**. Ribot Fabien - L'enclos - **26270 Donzere**. Tél. : (16) 75.51.66.54.

— Achète **figurines Citadel pour Warhammer 40000**. Demander David au (16) 44.57.31.44 (**60500 Vineuil-St-Firmin**).

— Achète **Les 4 dernières batailles de Napoléon édition SPI ou TSR** bon prix. Ecrire à Piret M. - n° 80 rue Comhaire - **B-4000 Liège/Belgique**.

— Cherche à tout prix **premières séries Mithril**, achète à bon prix! Contacter Fred au (16) 49.29.50.20 après 18h (**79 Deux-Sèvres**).

— Recherche **les JdP : Wohrow (IT) et Barbarian Kings (SPI)**. Faire offre à Allan au (16) 74.94.41.43 (**38090 Villefontaine**).

— Achète **vieux catalogues de figurines Ral Partha et Citadel**. Alban Schmid - Bulesses 98 - **1814 La Tour/Suisse**. Tél. : (19) 41.21.944.05.72.

— Achète **pour WHR Battle : sup. Magie et Chevaucheurs Gobelins**. Faire offre à Pierre au (16) 97.40.86.13 après 18h (**56000 Vannes**).

— Achète **figurines Mithril M7, M10, M16, M69, M70, M71**. Rouault Pasco - 63 rue de la République - **93000 Bobigny**. Tél. : (1) 48.31.18.94 urgent!

VENTES

— Vds **Torg + extensions + écran et James Bond 007**. Demander Michaël au (16) 32.56.05.86 (**27210**) après 18h.

— Vds ou échange **AdC BE 4e édition 100F contre Werewolf**. Demander Nicolas au (1) 46.78.79.22 (**Paris**) de 18h à 21h30 merci.

— Vds **AdC + sup. + WJDRF + tous les suppléments et figurines peintes**. Appelez après 20h au (1) 39.78.29.32.

— Vds **nombreux JdR et accessoires (RQ, BB, AD&D¹) + jeux de plateau** : 30 à 50% de réduction + revues (CB). Tél. : (1) 48.87.79.69.

— Vends **suppléments AdC : L'asile d'aliénés** en TBE, 50F. Demander David au (1) 45.44.18.08.

— Vends : **AD&D¹ + AD&D², wargames, Cyberpunk, Warhammer, RuneQuest, Cyberspace, Vampire et autres**. Appelez le (1) 43.58.11.75.

— Vds **Vampire + écran MJ + scénarios ou échange contre Les Royaumes Oubliés** : prix à débattre. Tél. : (16) 26.07.44.33 (51) Romain.

— Vends **Rolemaster + extensions + modules de JRTM** : 600F le tout (ou séparément). Sébastien au (16) 20.82.96.58 après 18h (**59 Nord**).

— Vds **rgls D&D, Ars Magica + écran + sup. (vf), Pendragon + Chev. Avent. + écran, Bitume MK5 + Cyberpunk 2020 + supp.** Demander Thierry au (16) 88.72.84.90 (18h) **67110**.

— Vds **Légendes des Cités : De l'histoire à la mythologie, jouez au 1er JdR de la Grèce antique** : 100F + port. Ts rens. au (1) 44.75.31.02.

— Vds **Bloodlust état neuf et ach. anciens sc Casus** (éch. poss.). Alexis Léger - 12 rue du Luxembourg - **08000 Charleville** ou tél. : (16) 24.56.20.60.

— Brade **Lég. Celtiques, figurines, Draco Dracorum, Table Ronde, Stormbringer, Ave Tenebræ, Havena, As des As**, etc. Tél. : (1) 47.75.06.32 (**Puteaux**).

— Vds **Bitume MK5 + écran + Heavy Metal + 4 supp. + Torg + écran + RuneQuest + 5 supp.** bons prix. Jean-Marc au (16) 84.30.14.94 (**70200 Lure**).

— Vends **Carwars + 4 supp. 350 F, JdP Roadkill 150F (neuf), Heroquest + 1 sup. 100F, Livres dont... 10F.** Tél. : (16) 83.43.17.47 (**54 Toul**).

— Je vends **pour plus de 20000 F de jeux!** Quoique vous vouliez, j'ai de bonnes chances de l'avoir. Yann au (16) 91.98.42.86 (**13 Marseille**).

— Vds **Star Wars JdR + Guide de l'Empire + divers**. Ecrire à M. Jean-Louis Enjolras - 96 rte d'Alsace - **30100 Alès**.

— Vends **AD&D², RQ, SW, Croisade, JRTM, Warhammer, JB007, Berlin XVIII, Stormbringer tous + supp.** Demander Jonas Hauser - Av des Alpes 117 - **CH-1814 La Tour de Peilz/Suisse**.

— Vds **Fighter's Handbook, calendrier Dragonlance 94, Elric vo, suppléments RQ, Vampire, Dragon magazine**. Philippe au (16) 83.40.20.61 (**54000 Nancy**).

— Vends **nombreux JdR à des prix modiques** (de 50 à 150F). Philippe au (1) 46.42.45.61 si possible laisser coordonnées (**75, 92, IDF**).

— Vends **GDM, MDJ, Bestiaire, recueil de magie pour AD&D¹, Nephilim + Veilleurs** (état neuf, prix divin). Chris au (16) 74.84.53.32 (**38270**).

— Vds **Warhammer + écran + personnage + Horreur à Arkham + écran de l'Appel de Cthulhu**. Demander Gautier au (16) 87.51.72.55 (**57210 Maizières-les-Metz**).

— Vds **Torg et compléments, Nephilim, Marvel en vo et version des Chevaliers du Zodiaque** prix à voir. Jérôme au (16) 77.73.27.61 (**42740 St Paul-en-Jarez**).

— Vends **Légendes règles + Celtiques + Œil du Serpent + 2 scénarios 300F Hurlements 120F Le Roi Arthur 150F supp. JRTM 70F.** Tél. : (16) 50.71.02.84 (**74200**).

— Vends ou échange **Vampire + Cendres aux Cendres, Torg + Terre vivante contre Ars Magica**. Tanniou Stéphane - 8 allée Léon Blum - **79200 Parthenay**.

— Vends **Space Hulk + Deathwing + Genestealer** très bon état moitié prix. Demander Thomas au (16) 41.44.21.10 le soir (**49000 Angers**).

— **Suppl. Cyberpunk vo et vf, Thieve's World, Cyber Hero, Amber, Realm of Chaos, vieux Tatous**. Franck au (1) 47.86.33.91 bas prix!

— Vds **+ 100 wargames JdP JdR modules revues** TBE ou neufs. Jean-Christophe Naudaud - 7 ter rue F. Delmas - **19100 Brive la Gaillarde**. Tél. : (16) 55.23.59.06.

— Vds **règles + règles avancées + Œil Noir avec scénarios** bon état 400F. Contacter Thiébaut au (16) 89.41.43.63.

— Vds **tout Scales INS + exts dont n° 1 + Bitume MK5 + écr. + Renégats Space Marine**. Marc au (1) 49.30.31.44 (**94350**).

— Vds **Atmosfear² 150 F et sup. Nephilim n° 5 150 F.** Demandez Sébastien au (1) 47.57.92.14 (**Paris**).

— Vends **JRTM, Chill et James Bond (jeux de plateau)** 100F chacun. Tél. : (1) 48.52.10.29 (laisser message si absent).

— Vds **Suprematie 250F Squad Leader vf 200F.** M. Mauvage Christophe - 46 rue Sente a My **- 57000 Metz**.

— Vds **AD&D² + suppléments, Cyberpunk, RuneQuest + écran, Guerriers des Etoiles**. Demandez Julien au (16) 65.22.58.91 (**46000 Cahors**).

— Vends **Tracer avec bouteille 3,5 OZ plus masque et accessoires**, le tout 800F. Jean-Christophe au (16) 76.48.32.92 le soir (**38000**).

— Vends, échange, achète **cartes Magic the Gathering (Antiquities, Legend)**. Poizot Emmanuel - 2 avenue de la Brière - **91760 Itteville**. Tél. : (1) 64.93.17.26.

— Vds **Dreadnoughts (SPI) + World in Flames + House. Divided 10 ed GDW + nbx wg et JdP** neufs prix sympas. Tél. : (16) 56.02.67.30.

— Vds **Grands Stratèges 180F état neuf pratiquement pas servi, Warhammer Battle + magie à 390F** le tout TBE. Tél. : (16) 29.86.08.98 contactez Edmond après 17h30 le week-end (**55100 Vedrun**).

— Vends **Œil Noir complet 500F + AdC 3e éd. 100F + Nephilim & écran 180F + Panzerkrieg 150F.** Thierry au (16) 35.07.54.27 (**76000 Rouen**).

— Vends **soldats plomb peints socle aimanté Autrichiens 1794 15mm Gaulois Romains 25mm armées complètes**, prix raisonnables. Tél. : (1) 69.42.65.12.

— Vends **World in Flames (4e édition)** 250F port compris ou 100F si Junta est avec! Demander Guillaume au (16) 46.07.38.16 (**17700 Surgères**).

— Vends ou échange **D&D, Torg + écran JB007 + ext. contre extensions pour AD&D²**. Michaël au (16) 32.56.05.86 (**27 Eure**) après 18h.

— Vds **Maléf., Bitume MKV, Ave Tenebræ + F&E, Storm. 2, Hawkmoon, Guerre des Héros, Dieux Glorantha tous avec supp.** Laurent au (16) 63.63.00.88 (**82000 Montauban**).

— Vds **Mega III, Simulacres, Ars Magica, Rolemaster, Suprématie 1 & 2 de -20% à - 50%!** État neuf. Tél. : (16) 56.33.40.01 ou (16) 46.42.04.29 (soir) demander Franck.

— Vds **scn Spelljammer : Under DRK Fist, Space Lair, Nildspace, Lost Ship** 40F ch. Antoine au (1) 39.76.94.04 (**78290 Croissy/Seine**).

— Vds ou échange **nbreux JdR et cherche joueurs ou maître (+ 17 ans) sur Versailles et environs**. Stéphane au (1) 30.43.74.42.

— Vds **RQ complet et vf TBE à 60% du neuf, SpaceMaster + supp. 200F, Cyberpunk 60F, Space Opera 60F.** Tél. : (16) 20.94.21.28 (**59960**).

— Vds **INS bte + scn + ext. (Minds + Il était une fois) + Nephilim + Pendragon + AdC + autres...** Romain au (1) 47.40.11.57 (soirée).

— Vds **extensions n° 1 et 3 pour Bloodlust 100F l'une port compris + vds anciens Dragon du n° 1 au n° 8 20F l'un.** Tél. : (16) 76.65.73.54 (**38500**).

— Vends **Krystal, Excalibur, Roi Arthur, Multimondes, Warhammer, Rêve de Dragon + 2 supp.** de 50 à 150F. Contacter Stéphane au (16) 53.66.08.92 (**47**).

— Uregent! **Vends nombreux sup. AdC et autres (Paranoïa...)**. Appeler Nicolas au (16) 78.55.65.05 (**Ain**). Merci!

— Vends **Vampire vf: 80F, RdD 1ère édit. 80F, Athanor + écran + aides 80F, Mega HS CB 10F.** Tél. : (16) 98.07.76.71 (**29850 Gouesnou**).

— Vends **Rolemaster + écran, C&T, JRTM + modules, AdC 4e éd. vf, Maiar & Valar.** Contacter Denis au (1) 46.64.85.52 (**94**).

— Vends **tout Nephilim, Earthdawn + Ars Magica (vo) + suppléments JRTM** prix sur demande. Tél. : (16) 61.35.56.09, demander Jean (**31590 Verfeil**).

— Vds ou échange **Emp. Galactique et Star Wars2 + suppléments**. Contacter Brice Gonin - 2 rue E. Augier - **Valence**. Tél. : (16) 75.56.87.33.

— Vends **Torg + Star Wars + Berlin XVIII + INS + Bloodlust + supp. divers + Space Marine**. Bon état bon prix. Cyril au (16) 58.56.04.37 après 19h.

— Vds **JRTM + 9 suppléments** 500F le tout. Demander Olivier au (1) 69.03.62.25 avant le 30 juillet (**91 Dravgil**).

— Vds **Star Wars Guides + suppléments + scénarios Les Récupérateurs + Œil Noir**. ALain au (16) 56.61.77.42 (**22190 La Reole**).

— Vends **wargames Warhammer 150F, Space Marine + armées 200F ou le lot + 6 White Dwarf**. Demander Alain au (16) 35.48.01.35 (**76620 Le Havre**).

— Vends **suppléments RuneQuest, Genertela 90F, Les Monts Arc en c. 50F.** Lauvaud Olivier - 3 rue Drauer - **67560 Rosheim**.

— Vends **Hawkmoon + Ile Brisée + France + écran 350F + Advanced Third Reich 200F, Air Force 100F.** Fred au (1) 45.32.66.52.

— Vds **James Bond et suppléments, nombreux wargames** très bon état. Tichadou Guy au (16) 42.06.43.21 après 18h.

— Vends **scénarios joués en club : AD&D, Star Wars, Cthulhu, JRTM etc.** Liste sur demande. Laurent Sol - 40 allée de la Vanoise - **34070 Montpellier**.

— Vends **Krystal jamais servi (double emploi) 150F port compris + Multimondes 130F** état neuf. Demander Olivier au (16) 35.37.56.80 (**76480 Duclair**).

— Vds **nbx wargames A. Hill, GDW, SPI, GMT, Rexton + mag. US**. Appeler Philippe au (16) 77.79.14.43 (**42390 Villars**).

— Vends **Bloodlust + écran 199F + 3 premiers supp. 90F** ou échange contre **sur Hawkmoon**. Demander Fabien au (16) 55.80. 78.13.

— Vends **Space Hulk + 2 supp. 600F, Ultra Marine 150F, Diplomacy 100F** le tout TBE. Colin Pena - 70 bd Picpus - **75012 Paris**. Tél. : (1) 44.67.99.42.

— Vends **Okinawa + Baston + supp. + Blood Bowl (1ère éd.)** bradé à 200F. David au (16) 73.79.49.54 (**63 Puy-de-Dôme**).

— Vends **JdR et scénarios, jeux de plateau (Blood Bowl...)**. Liste c/timbres. Ecrire à Bertrand Sauvaud - 197 av du Gal Leclerc - **94700 Maison-Alfort**.

— Vds **Dragon-Pass, JdR + nombreux modules : James Bond, Rêve de Dragon, Paranoïa**, TBE, demi tarif. J-Christophe au (1) 45.73.93.03 après 17h.

— Vends ou échange **Bloodlust avec l'écran contre Space Hulk**. Appeler Jérémie au (16) 23.20.64.27 (**02000 Laon**).

BON D'INSERTION D'UNE PETITE ANNONCE

(à découper ou à photocopier)
À retourner à : CASUS BELLI
Services petites annonces - 75503 PARIS cedex 15

Écrivez lisiblement en CAPITALES en utilisant une case par lettre et un blanc entre chaque mot. Notez vos noms et adresses complètes ou votre téléphone avec obligatoirement le (1) pour Paris et sa région, le (16) et le code postal de la ville pour la province. Toute annonce pour des produits informatiques, des photocopies de règles ou de traduction est... supprimée.

Devant l'affluence des petites annonces, seules celles arrivées avant la date limite et libellées sur le dernier bon à découper (une photocopie est permise) seront désormais publiées.

Casus Belli n°82 - Parution n° 83 : 5 octobre 94. Date limite 5 septembre.

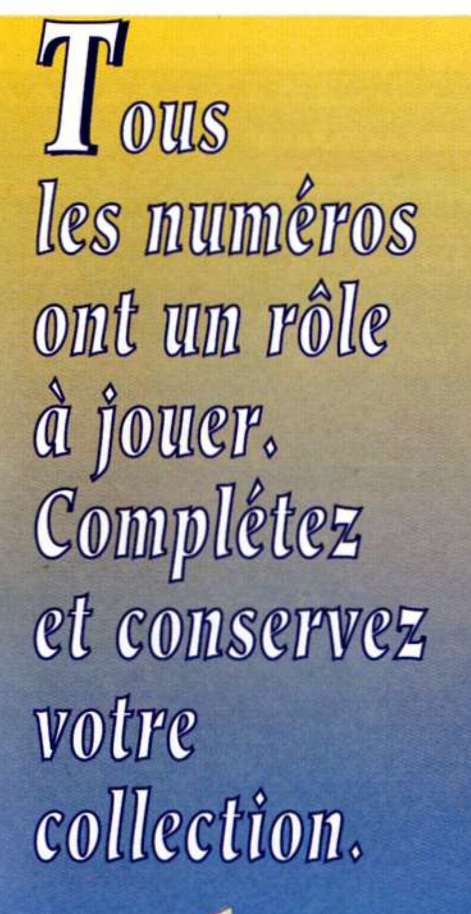
Êtes-vous abonné? ☐ NON ☐ OUI (joignez votre étiquette)

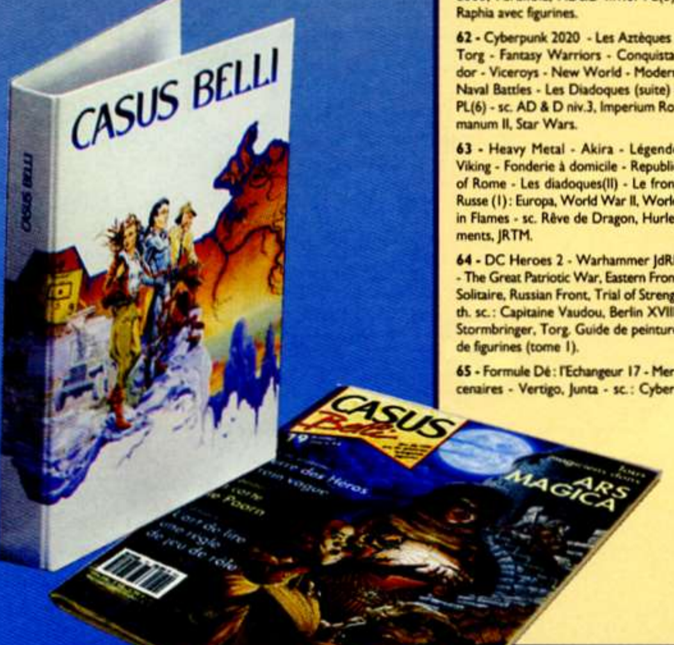
CLASSEMENT

☐ Ventes ☐ Achats ☐ Echanges

☐ Partenaires ☐ Clubs ☐ Divers

Des centaines d'annonces : 3615 CASUS Rubrique PA





JeE : Jeu en encart ; sc. : scénario ;
GE : scénario Grand Écran ;
Prof. : Profession ; PdF : Portrait de famille ;
EdF : Epreuve du Feu ; FJ : Fiche-Jeu ;
PL : Première Ligne
JpC : jeu par correspondance
AdJ : aide de jeu.

NUMÉROS DISPONIBLES

Numéros 26, 30, 31, 32, 33, 35, 38, 39, 42, 43, 44, 45, 47, 48, 49.

50 - AD&D 2e édition - Top Secret - Gurps - wargames asiatiques (I).

51 - Hurlements, Athanor - Battletech - The Hunt for Red October, Red Storm Rising - wargames asiatiques (II).

53 - Space 1889 - AD&D 1 à 2 - MJ à Hawkmoon - Gnobelains de Goferfinker(I) - Guerre de Sécession - Axies and Allies.

56 - In Nomine Satanis/Magna Veritas - Les jeux Cyberpunk. - PL(2) - Civilisation, Imperium romanum II, 5th Fleet, combat aérien (suite).

58 - Le Cristal Majeur BD & JdR - Les Celtes - Jarandell(I) - Le costume médiéval - Figurines : la bidouille - PL(4) - Murder party : les fleurs du mal - Team Yankee et Test of Arms - Light division, Harpoon - sc. : l'Appel de Cthulhu, Premières Légendes Celtiques, JRTM.

59 - Torg - JeE : Raphia - Les vikings - Twilight 2000, Sniper ! et Ambush - Jarandell (II) - Dragon noir - sc. : INS, Chill, Space Hulk et Gulf Strike.

60 - Mimétis - Shadowrun - Fire Team, Air Cave et MBT, tactique moderne au 300e - base pirate spatiale - Jarandell (fin) - Aristo - sc : Shadowrun, Cthulhu 90 et AD&D niv. 5.

61 - Prédateurs - Vikings - Roi Arthur - Les Diadoques (jeu diplo) - sc : Twilight 2000, Paranoïa, AD&D niv.6. PL(5). Raphia avec figurines.

62 - Cyberpunk 2020 - Les Aztèques - Torg - Fantasy Warriors - Conquistador - Viceroys - New World - Modern Naval Battles - Les Diadoques (suite) - PL(6) - sc. AD & D niv.3, Imperium Romanum II, Star Wars.

63 - Heavy Metal - Akira - Légende Viking - Fonderie à domicile - Republic of Rome - Les diadoques(II) - Le front Russe (1) : Europa, World War II, World in Flames - sc. Rêve de Dragon, Hurlements, JRTM.

64 - DC Heroes 2 - Warhammer JdRF - The Great Patriotic War, Eastern Front Solitaire, Russian Front, Trial of Strength. sc. : Capitaine Vaudou, Berlin XVIII, Stormbringer, Torg. Guide de peinture de figurines (tome 1).

65 - Formule Dé : l'Echangeur 17 - Mercenaires - Vertigo, Junta - sc. : Cyberpunk, AdC, Warhammer, James Bond - Le front de l'Est version SL/ ASL, Turning Point Stalingrad, Edelweiss, Auerstaedt.

66 - Vampire - la Méthode du Dr Chestel - Voitures des Années folles - Space Crusade, Blood Bowl - sc. : Magna Veritas, Star Wars, AD&D, Mercenaires - JeE : 1792, la patrie en danger .

67 - Bloodlust - Guide de peinture : dioramas - Les catastrophes - PdF. Torg - 1792 : la patrie en danger (II) - Hornet Leader, Harpoon - sc. : RQ, Méthode du Dr Chestel, AD&D niv. 8, Torg.

68 - PdF : INS/MV - Prof. : Hurlements - les voyages de l'astronome (I) - Domain, Dungeon et Dungeonquest - JeE : Bellum Gallicum - sc. : Rêve de Dragon, AdC, Bloodlust.

69 - EdF : Bitume MK5 - Prof. : maître des Anneaux - Le traître - Grands Stratèges, Stand & Die : la bataille de Borodino, Bellum Gallicum sc. : Hawkmoon, Warhammer JdRF, Cyberpunk.

70 - Amber - PdF : James Bond 007 - Les vraies licornes - JdR : Le Petit Peuple - Blood Bowl : la forge de Sigmar - Pax Britannica - Battle of the Bulge - sc. : AdC, Star Wars, AD&D niv.5-6, Mega III.

71 - EdF : Gurps - Prof. : Simulacres - Des tournois de jeux de rôle, pourquoi faire ? Formule Dé : les motos - World Conquest – Mega III errata - Dossier World in Flames - Crossbow and Cannon - Sc. : Grand écran Warhammer, James Bond 007, In Nomine Satanis, Rêve de Dragon.

72 - EdF : Mega III et Dangerous Journeys - JeE : Volga 43 - Seigneurs de Guerre - Quest - Prof. : INS/MV - Le marchand - sc. : Space Crusade, Mega III, JRTM, AdC, Shadowrun.

73 - EdF : Pendragon, Nephilim , Werewolf – Warhammer, Res Publica Romana – La fête médiévale - World in Flames (2) – Guderian's Blitzkrieg, Stalingrad Pocket, Race for Tunis et Bloody Kasserine - Volga 43 (2) - Sc. Grand Écran L'appel de Cthulhu, AD&D niv. 6-8, Rêve de Dragon.

74 - EdF : Stella Inquisitorus, Aliénoïds. - PdF : Stormbringer & Hawkmoon – Dune , Midway, la Patrie en danger/1793 - ASL Croix de Guerre, Aides de jeux : profession inhumain, Glorantha, Médecine années 20, Advanced Third Reich, World in Flames - Résultats des trophées CB 92, un nouvel univers : Paorn - Sc. Shadowrun, AdC, Warhammer JdRF, Pendragon.

75 - EdF : Shadowrun 2 - AD&D 2 - PdF : Bloodlust, Just Plain Wargames - FJ : Flash-Point : Golan, Les ailes de la Gloire, Perryville et Embrace an Angry Wind, Imperator - Dragon Noir 2 - Profession maître d'équipage - Paorn (2) : Olméria - Test : Que savez-vous du vrai Moyen Âge ? - 2 sc. pour Space Hulk - Sc. : Mega III, Stormbringer, Stella Inquisitorus, Torg, Grand Écran AD&D.

76 - PdF : Hârn - FJ : Gurps Conan, Dark Sun – Tout sur les jeux par correspondance – Battletech – Les raseurs (jeu de rôle) - Paorn (3) & le barrage de Wilsdorf – Étoile Rouge et Croix Noire – Great Battles of History – Sc. ASL – Sc. grand écran Star Wars, JRTM, AdC, AD&D niv.1, Vampire.

77 – EdF : Earthdawn ; Mega III ; For Faerie, Queen & Country – PdF : L'Appel de Cthulhu – Le paintball – Paorn (4) : l'Althusia et Krönberg – 2 scénarios Battletech – FJ wargames : Mustangs, Troubled Waters, Phase Line Smash – Portraits de wargameurs – L'économie de guerre à World in Flames – Les Japonais à ASL – GE : RuneQuest, Magna Veritas, AD&D² niv. 4-6, James Bond 007, Gurps Conan.

78 – EdF : Scales, Rêve de Dragon II, Barbe Noire, Lion of the North – FJ : El Mythico, Austerlitz, Afrika – Roi de ses propres mains – Paorn (5) : les peuples de l'Althusia – Pièges divers – Acheter son premier jeu de rôle – Tableau récapitulatif pour Kursk – sc. Earthdawn, Mega III, Warhammer débutant, Rêve de Dragon et GE : Magna Veritas.

79 - Sc : Scales, Berlin XVIII, ADD, AdC débutant – EdF : Ars Magica, Star Wars 2e, Berlin XVIII 3e, Elric !, WH 40 000, Terrain Vague, Guerre des Héros, Victory in the West, Kampfgruppe P1 – Paorn (6) : l'Althusia, Oljad et carte en poster – Outremondes – Le blues du commanditaire – Comment lire une règle de JdR – Conseils pour Hastings 1066 – Gazette galactique.

80 - EdF : Magic. FJ : Loup-garou, Kult, History of the World, Nemak (JpC). FJ (Wg) : We The People, Breakout Normandy, GD'40, Matanikau, Asia et Africa Aflames. Sc. Shadowrun, Ars Magica, Star Wars, Stormbringer, WH 40,000. GE : Appel de Cthulhu. AdJ : Appel de Cthulhu, cyberpunk. Paorn (7) : la Tsovranie. Petit Capharnaüm n° 14. Destination Aventure : mini sc.

81 - EdF : Ambre ; Blood Berets ; Korea 95 ; Longest Day. FJ : Toon ; Xhënør ; Daymio. PdF : Maléfices. AdJ : Générateur d'idées ; Impliquer les personnages ; La construction de votre Alliance ; Cthuland ; Préparer des PSJ (Mega). Paorn (8) : La Tsovranie (2). Sc. : Rêve de Dragon ; AD&D niv. 2-3 ; Ambre ; L'appel de Cthulhu. GE : Elosis pour Mega III.

HORS SÉRIE DISPONIBLES

HS 1 - SIMULACRES : ÉPUISÉ.

HS 2 - LAELITH, la ville mystique. Un numéro regroupant tout ce qui a été publié sur cette ville médiévale-fantastique, plus de nombreux inédits et un scénario. Avec une carte-poster en couleur.

HS 3 - MORCEAUX CHOISIS. Reprise des meilleurs articles des 25 premiers numéros de Casus Belli. Ce numéro comporte deux tiers de jeu de rôle : Le tout premier article sur D&D + sc., le portrait du Grosbill, notre feuille de personnage AD&D, le royaume d'Alarian, classes de personnage : le samouraï, le barbare, la courtisane ; Devine... et un tiers de wargame : Squad Leader, Cry Havoc.

HS 4 - GRANDEUR NATURE. Les divers jeux grandeur nature : définitions et précisions, killer, murder-party, paintball, le jeu de rôle grandeur nature - L'organisation d'un grandeur-nature - Témoignages et interviews - les règles - Fabriquer ses costumes, ses armes- Comment écrire un scénario - sc. murder party contemporaine, killer, GN médiéval-fantastique, GN années 30 - Mini-annuaire des clubs et associations.

HS 5 - MEGA III : ÉPUISÉ.

HS 6 - SPÉCIAL SCÉNARIOS. Conseils pour les meneurs de jeu - Règles de jeu élémentaires pour Simulacres - Sc. : ADD, INS/MV, Mega III, Stormbringer, Cyberpunk, Hurlements, Star Wars, RuneQuest, Capitaine Vaudou, Vampire, JRTM, AdC.

HS 7 - JEUX DE STRATÉGIE. First Battle - Friedland Juin 1807 - The Emperor Returns - Res Publica Romana, Diplomatie, Figurines antiques médiévales - Jeux de pions - Jeux antiques, Jeux de parcours, les cousins du Risk - Variantes : Grands Stratèges, World War II, Full Metal Planète, Dune --Wargame et enseignement, Genèse d'un jeu - War of the Ring, 1870, Nato Division Commander - Les limites de l'invincibilité - Advanced Third Reich - Empires in Arms - Interview : Alexandre Adler. JeE : La bataille de Marengo.

HS 8 - SCÉNARIOS. Accessoires de jeu : feuilles de campagne - Sc. : Shadowrun, Rêve de Dragon, Mega III, JRTM, Nephilim, AD&D, Hawkmoon, Aventures Extraordinaires (Simulacres), Bloodlust, Hurlements, Appel de Cthulhu, Pendragon, Mercenaires.

HS 9 - JEUX DE STRATÉGIE. JeE : Hastings-1066. Dossiers : Antiquité (RPR, Peloponnesian War, GBOA/ SPQR), ASL, Diplomatie, Guerre du Pacifique. Figurines : les armées précolombiennes. Wargame et jeu par correspondance. Wargame et SF. Europa Universalis, Empires in Arms, Advanced Third Reich, V for Victory.

HS 10 - SIMULACRES. Pour savoir ce qu'est le jeu de rôle, pour l'initiation et les vieux routards. Contient les règles d'un jeu complet (de base, de campagne, optionnelles), 4 univers de jeu avec scénarios (médiéval-fantastique, horreur, space opera, série TV), des conseils.

HS 11 - SANGDRAGON. Contient le rappel des règles de Simulacres, un système de magie détaillé, le monde médiéval-fantastique de Malienda et une campagne méd-fan.

HS 12 - Spécial vacances. Jouer seul : sc. solo, crypto, labyrôle. AdJ : Le monastère du Souffle divin. Sc. : Star Wars, AD&D2, Simulacres, Appel de Cthulhu, Cyberpunk, Mega3, Scales, Nephilim, Ars Magica.

ET N'OUBLIEZ PAS NOS RELIURES !

Bon de commande des anciens numéros et des reliures*

à retourner paiement joint à Casus Belli, 1 rue du colonel Pierre Avia 75503 Paris cedex 15

- **Je commande les numéros suivants de CASUS BELLI : ⎵⎵⎵⎵⎵⎵⎵⎵ soit ⎵⎵ numéros au prix unitaire de 35 F franco (Étranger : 40 F).**
- **Je commande les hors-série suivants de CASUS BELLI : ⎵ HS n°2 LAELITH (40 F franco - Étranger : 45 F), ⎵ HS n°3 MORCEAUX CHOISIS (40 F franco - Étranger : 45 F), ⎵ HS n°4 GRANDEUR-NATURE (45 F franco - Étranger : 50 F), ⎵ HS n°6 SPÉCIAL SCÉNARIOS (45 F franco - Étranger : 50 F), ⎵ HS n°7 JEUX DE STRATÉGIE (49 F franco - Étranger : 54 F), ⎵ HS n°8 SCÉNARIOS (45 F franco - Étranger : 50 F), ⎵ HS n°9 JEUX DE STRATÉGIE (49 F franco - Étranger : 54 F), ⎵ HS n°10 SIMULACRES (49 F franco - Étranger : 54 F), ⎵ HS n°11 SANGDRAGON (45 F franco - Étranger : 50 F), ⎵ HS n°12 SCÉNARIOS (45 F franco - Étranger : 50 F).**
- **Je commande ⎵⎵ reliures de CASUS BELLI (pouvant contenir 6 numéros) au prix unitaire de 65 F franco (Étranger : 72 F).**
- **Je joins mon règlement de ⎵⎵ F par chèque à l'ordre de Casus Belli. Étranger : mandat international ou chèque compensable à Paris.**

Nom ________________ Prénom ________________

Adresse ________________________________

Code postal ______ Ville ________________________

(*) Dans la limite des stocks disponibles. Offres valables jusqu'au 28/02/95, réservées à la France métropolitaine. Autres lieux de résidence, nous consulter au (1) 46 48 47 08. Conformément à la loi *Informatique et Libertés* du 06 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès aux données personnelles vous concernant. Par notre intermédiaire, vous pouvez être amené à recevoir des propositions d'autres sociétés ou associations. Si vous ne le souhaitez pas, il vous suffit de nous écrire en nous indiquant vos nom, prénom, adresse et si possible votre référence client.

RCS PARIS B 572 134 773

RECTO ◄—► VERSO

PIONS MONOFACE

1 Antichar	2 Cocktail Molotov	4 Embuscade	9 Stocks de munitions	15 Bombardement Luftwaffe	19 Att en force allemande	26 Héroïsme FFI	33 Décrocher
1 Antichar	8 Appel à l'insurrection	4 Embuscade	10 Grenade	16 Fumigènes	20 Aux barricades !	27 Tir d'artillerie dans le XIIIe	33 Décrocher
2 Cocktail Molotov	6 Trêve	5 Contre-attaque	10 Grenade	17 Convoi	21 Goliath	28 ... du Somua	28 Tir d'artillerie dans le XIIIe
3 Les Alliés arrivent !	6 Trêve	5 Contre-attaque	11 Egouts	17 Convoi	22 Guet-apens allemand	29 Barricades	31 Détournement
3 Les Alliés arrivent !	7 Complicités	9 Stocks de munitions	12 Attaque au sol de la RAF	17 Convoi	23 Rumeurs d'évacuations	30 Ecoutes	30 Ecoutes
3 Les Alliés arrivent !	7 Complicités	9 Stocks de munitions	13 Itinéraire	17 Convoi	24 Découverte d'un Somua	31 Détournement	31 Détournement
3 Les Alliés arrivent !	4 Embuscade	9 Stocks de munitions	14 Rumeur	18 Piège SS	25 Rumeurs	32 Renforts	32 Renforts

Si vous ne disposez pas de dé à 20 faces, vous pouvez découper et utiliser ces pions en les tirant au hasard dans une tasse.

1	8	15
2	9	16
3	10	17
4	11	18
5	12	19
6	13	20
7	14	Tour

Pions à découper et à coller sur du carton fort avant de jouer

Attention : deux de ces planches sont recto verso. Pour bien les coller en repérage, découpez d'abord le recto, collez-le sur le carton, puis découpez bien le carton au bord de la planche en conservant le repère «recto». Découpez ensuite avec précision la planche verso correspondante, et collez-là bien bord à bord sur l'autre face du carton en mettant en regard les repères «recto» et «verso». Ensuite seulement, découpez les pions individuellement.

SEQUENCE DE JEU

Au début de la partie, on place sur la carte 12 unités FFI dont 6 de type 2. La préfecture de police doit être occupée

- **A** Tirage et application des cartes Action
  Armement des unités FFI
  Activation des unités FFI
  Replacement des unités allemandes
- **B** Tirage du mouvement des panzers SS
  Tirage du mouvement de la 2e DB
- **C** Activation des groupes de combat allemands
- **D** Placement des groupes de combat sur la carte
- **E** Exécution des attaques allemandes s'il y'en a
- **F** Exécution des mouvements FFI
- **G** Exécution des attaques FFI
- **H** Calcul des points de victoire du tour

TABLE DES PATROUILLES

On tire l'arrondissement de destination de chaque groupe de combat en patrouille sur 1d20.

COMPOSITION DES GROUPES DE COMBAT ALLEMANDS

Disposer les unités allemandes en deux groupes de pions, infanterie et blindés, et piochez moitié moitié dans les deux groupes pour constituer les groupes de combat. Si le groupe est constitué par un total impair, tirer un blindé de plus que d'infanterie..

ACTIVATION DES FFI

Mairies contrôlées	Pions Action	FFI
1 à 7	1	1
8 à 9	2	2

ACTIVATION DES GROUPES DE COMBAT ALLEMANDS

TOUR	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
NOMBRE D'UNITÉS ACTIVÉES: lancer 1d6 et ajouter	+3	+3	+3	+3	+3	+2	+2	0	0	0	0	0

N'oubliez pas de soustraire de ce total le nombre de points d'appui allemands bloqués par les FFI. NB: il y a au minimum 1 unité activée, quel que soit le résultat obtenu.

REPLACEMENT DES UNITES ALLEMANDES

A chaque début de tour on lance 1d6 pour chaque unité ou pile d'unités allemandes sur la carte en dehors d'un point d'appui pour savoir quels sont ses ordres:

1	Rester stationner dans l'arrondissement
2-6	Retirer du plateau de jeu (rentre à sa base)

MODIFICATEURS : -1 si les panzers SS sont arrivés.
-1 si le pion "Paris brûle-t-il" est activé.

DECOMPTE DES POINTS DE VICTOIRE

TOUR	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
SCORE A BATTRE POUR LES FFI (EN PV)	30	30	30	30	35	40	45	50	55	60	60	60

LES POINTS DE VICTOIRE FFI (par tour)

2 par arrondissement contrôlé (être seul dessus)
2 pour le contrôle d'une mairie (avoir un pion dessus)
2 pour l'Hôtel de Ville et la préfecture -chacun- contrôlés (avoir un pion dessus)

Pour gagner le tour, les FFI doivent marquer autant ou plus que le score indiqué pour chaque tour de jeu sur la piste ci-dessus.
S'ils n'y arrtivent pas, ce sont les Allemands qui gagnent ce tour.
La camp vainqueur de la partie est celui qui à la fin du jeu a remporté le maximum de tours.

LÉGENDE

Point d'appui allemand

Point d'appui FFI



TABLE DES MUNITIONS

Type	Points de munitions Normal	Disloqué
Panzer	00	00
Automitrailleuse	00	00
Half-track	03	01
Convoi	07	--
Unité de combat [5]	05	02
Unité de combat [2]	02	01

On peut armer une unité FFI à raison de 2 points de munitions pour 1 unité de type 4 et 1 point pour une unité de type 2.
On dépense 1 point de munition pour transformer une unité de type 2 en type 4.

POUR ETRE ACTIVEE UNE UNITE DOIT ETRE ARMEE

TABLE DE COMBAT

- Pour réussir son attaque, l'unité attaquante doit faire moins ou autant que son potentiel de combat avec 1d6 + modificateurs.
- Les FFI ne peuvent pas attaquer des blindés sans un pion "Capacité antichar" actif ou sans l'aide des unités de la 2e DB.
- Si une unité réussit son attaque, alors le défenseur est (lancer 1d6) :

1-2	- Eliminé
3 à 6	- Disloqué

MODIFICATEUR (cumulable, applicable aux 2 tests)
+1 si les défenseurs se trouvent dans un point d'appui ou dans une mairie

UNITE DISLOQUEE : sur un résultat "disloqué", l'unité perd un niveau de combat. Une unité qui ne peut plus perdre de niveau doit se rendre.

LA LIBÉRATION DE PARIS

Conception et réalisation: Jean-Pierre Pécau
Maquette additionelle Didier Guiserix

RÉGLES OPTIONNELLES

INSURRECTION RETARDEE

- L'insurrection ne commence que
  si le joueur FFI le décide OU
  s'il tire un pion Action avec le symbole ◎.

En attendant :
Il tire un pion Action par tour.
Il stocke un pion FFI de type 2.
Il n'y a pas de mouvements allemands ou FFI dans Paris.
Les panzers SS et la 2e DB avancent normalement.

RUPTURE DE LA TREVE

A chaque tour où le pion Trêve est joué, on teste les unités FFI et allemandes au contact (c'est à dire dans le même arrondissement). Si le dé donne 6 quelqu'un ouvre le feu et la trêve est rompue: on joue le tour normalement, le pion est défaussé.

PLACEMENT ALEATOIRE DES FFI

Pour chaque unité qu'on place ou qu'on déplace sur la carte on tire 1d6:

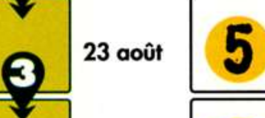
1	Placement ou déplacement aléatoire (1d20)
2	Placement ou déplacement interdit
3 à 6	Placement ou déplacement normal

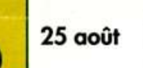
Activation des panzers SS / Décompte des TOURS



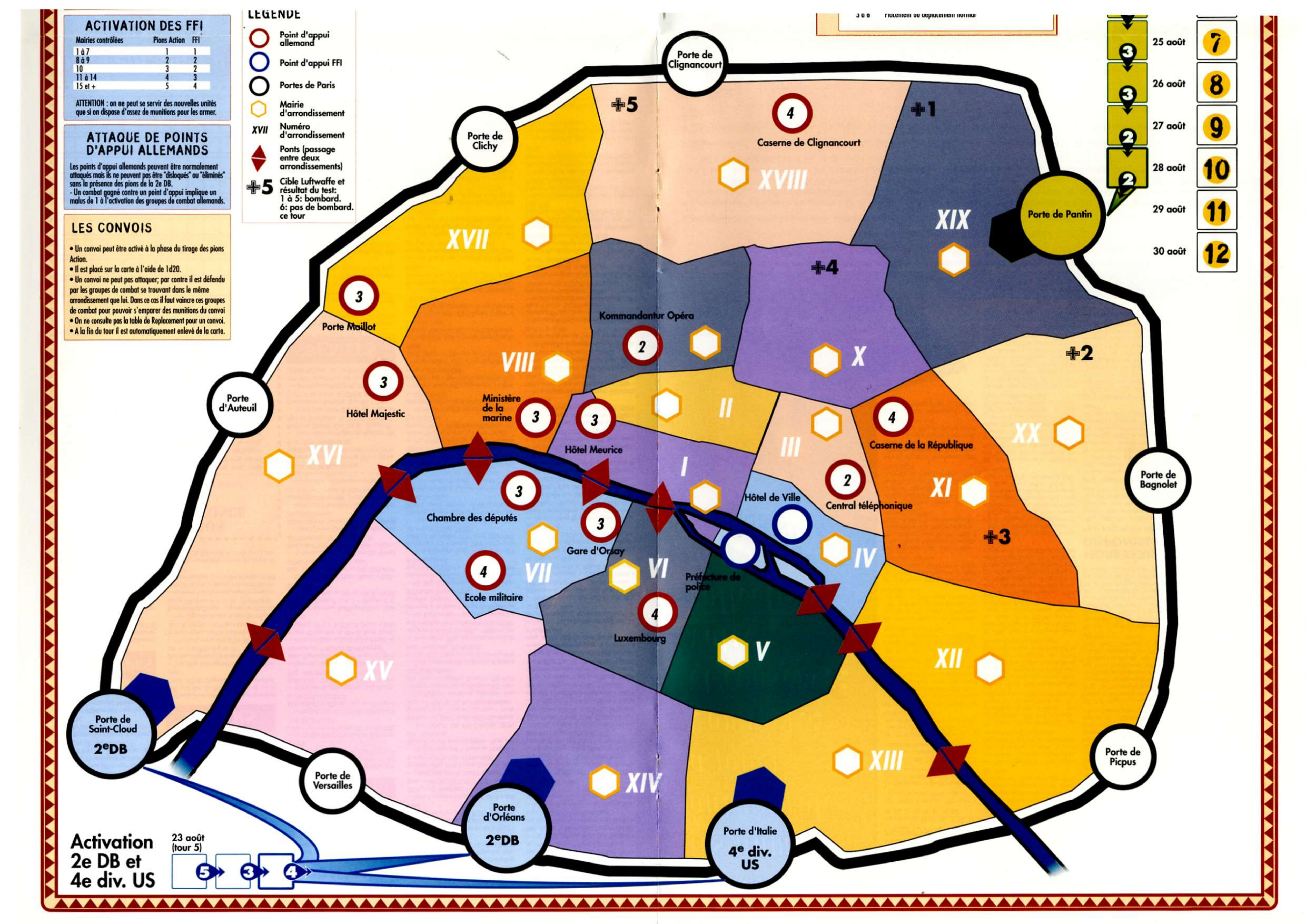







Activation des panzers SS	Date	Décompte des TOURS
3	19 août	1
4	20 août	2
3	21 août	3
4	22 août	4
3	23 août	5
4	24 août	6
3	25 août	7


ACTIVATION DES FFI

Mairies contrôlées	Pions Action	FFI
1 à 7	1	1
8 à 9	2	2
10	3	2
11 à 14	4	3
15 et +	5	4

ATTENTION : on ne peut se servir des nouvelles unités que si on dispose d'assez de munitions pour les armer.
ATTAQUE DE POINTS D'APPUI ALLEMANDS
Les points d'appui allemands peuvent être normalement attaqués mais ils ne peuvent pas être "disloqués" ou "éliminés" sans la présence des pions de la 2e DB.
- Un combat gagné contre un point d'appui implique un malus de 1 à l'activation des groupes de combat allemands.
LES CONVOIS
• Un convoi peut être activé à la phase du tirage des pions Action.
• Il est placé sur la carte à l'aide de 1d20.
• Un convoi ne peut pas attaquer; par contre il est défendu par les groupes de combat se trouvant dans le même arrondissement que lui. Dans ce cas il faut vaincre ces groupes de combat pour pouvoir s'emparer des munitions du convoi
• On ne consulte pas la table de Replacement pour un convoi.
• A la fin du tour il est automatiquement enlevé de la carte.
LEGENDE
Point d'appui allemand
Point d'appui FFI
Portes de Paris
Mairie d'arrondissement
XVII Numéro d'arrondissement
Ponts (passage entre deux arrondissements)
+5 Cible Luftwaffe et résultat du test: 1 à 5: bombard. 6: pas de bombard. ce tour
25 août 7
26 août 8
27 août 9
28 août 10
29 août 11
30 août 12
Porte de Clignancourt
Porte de Clichy
Porte de Pantin
Porte d'Auteuil
Porte de Bagnolet
Porte de Picpus
Porte de Saint-Cloud 2eDB
Porte de Versailles
Porte d'Orléans 2eDB
Porte d'Italie 4e div. US
+5
+1
+4
+2
+3
Caserne de Clignancourt
XVIII
XIX
XVII
Porte Maillot
Kommandantur Opéra
X
VIII
Hôtel Majestic
Ministère de la marine
Hôtel Meurice
II
III
Caserne de la République
XX
XVI
I
Central téléphonique
XI
Chambre des députés
Hôtel de Ville
Gare d'Orsay
IV
VII
VI
Préfecture de police
Ecole militaire
Luxembourg
V
XII
XV
XIII
XIV
Activation 2e DB et 4e div. US
23 août (tour 5)
5
3
4

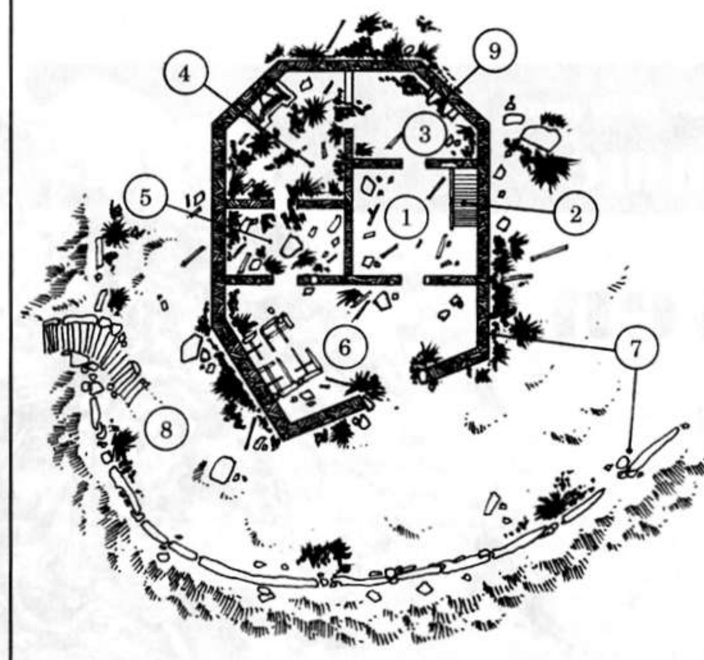
château, où venait d'être enterrée une jeune femme noble, morte pendant un assaut. Son âme ne peut trouver le repos. Pour l'apaiser, il faut trouver la crypte où elle est enterrée (ce que les personnages penseront sans doute à faire) et refermer son tombeau, tout simplement. L'idéal serait d'y replacer le diadème dérobé par les Orques. Pour cela, un indice peut être trouvé dans la crypte : une flèche cassée, à l'empennage vert foncé. Il s'agit bien entendu d'une flèche des Sargash (voir chapitre V, le diadème fait partie du trésor de la tribu). Les personnages se souvenant de la flèche montrée par Echorion auront peut-être l'idée de retrouver celui-ci, pour qu'il les aide à trouver le repaire des Orques. Si les personnages vont récupérer le diadème et ne le rapportent pas au tombeau, celui qui le porte sera hanté toutes les nuits, jusqu'à ce qu'il le fasse, ou qu'il devienne fou. S'ils ne vont pas chercher le diadème, il ne se passe rien, mais diminuez alors leurs points d'expérience.

S'ils ramènent le diadème spontanément, l'esprit de la jeune femme leur envoie un rêve indiquant où est enfermé celui qui a été enlevé.

Mais quel enlèvement? Eh oui, comme les espions auront raté leur coup, ils tenteront une ultime action pour nuire à leurs adversaires : ils enlèveront le « chef » du groupe, une fois celui-ci de retour à l'auberge. Ils opéreront de nuit, et si les personnages n'ont pas été vigilants, personne ne s'en apercevra. Si quelqu'un veillait, vous avez deux solutions : soit il entend du bruit, ce qui entraînera sans doute un combat ; soit vous décrétez arbitrairement qu'il s'est endormi pendant sa garde (en faisant semblant d'avoir jeté les dés). Le personnage enlevé se retrouvera enfermé dans un ancien trou de Hobbit (ceux-ci ont en effet vécu dans la région par le passé), dont la porte a été murée. Il y a en fait une trappe au plafond, bien camouflée (perception extrêmement difficile, -30), alourdie par des pierres et verrouillée (crochetage moyen) qui débouche sur des ruines. Si le personnage n'arrive pas à sortir, il peut toutefois voir par une fenêtre couverte de mousse qu'il est dans une forêt. Cette forêt est celle située au sud-ouest de l'auberge ; il n'y a personne pour garder le prisonnier. Dans la chambre de l'auberge, les autres PJ trouvent une lettre : une demande de rançon adressée au royaume d'Arthedain, de 1000 pièces d'or. Ormenil n'a pas envie de payer la rançon, il laisse donc aux personnages le soin de se débrouiller pour retrouver leur camarade, à moins que celui-ci ne se libère tout seul.

2e cas

Les personnages arrivent une fois la nuit tombée. Les 5 espions (dont 3 portent des capes aux couleurs d'Arthedain – des étoiles argentées sur fond noir–) sont en grande discussion avec les jeunes nobles. Imaginez la confusion qui va régner lorsque le groupe se sera présenté : « Nous sommes les représentants d'Arthedain », « Comment ça, je croyais que c'était eux », « Mais si, c'est bien nous », « Mais non ! », « Mais si ! », « Alors, qui sont-ils ? », « Ce sont des espions ! », « Mais non, ce sont eux les espions ! »... Trouvez des arguments pour les gens d'Angmar, les PJ en trouveront pour leur groupe. Enfin, lorsque Ormenil sortira le message reçu en Arthedain, les nobles de Rhudaur le reconnaîtront et sortiront



Sarn Telion

1 Donjon (en ruine à partir du deuxième étage)
2 Escalier
3 Pièce vide
4 Salle à manger (envahie par la végétation)
5 Pièce effondrée (envahie par la végétation)
6 Écuries (effondrées)
7 Murailles (partiellement effondrées)
8 Escalier
9 Entrée secrète de la crypte

leurs armes. Les espions, qui ne sont pas des guerriers, lanceront des dagues en direction des personnages les plus proches d'eux et prendront la fuite. A moins que personne ne les suive, ils sont rattrapés, et tués ou capturés (à vous de décider s'ils se battent jusqu'à la mort ou s'ils se rendent ; dans ce cas, ils seront interrogés mais ne révéleront pas grand-chose). Ils sont en infériorité numérique (au moins 2 contre 1, les nobles de Rhudaur étant 6 de leur côté). Ensuite, tout se passera comme dans le premier cas, à part l'enlèvement qui n'aura pas lieu.

3e cas

Les personnages arrivent le lendemain soir. Tout se passe comme dans le premier cas, mais n'oubliez pas que ce sont les espions qui jouent le rôle des gens de Rhudaur, ils auront entendu le plan et le réexpliqueront. La veille au soir, ils auront, en tant « qu'émissaires d'Arthedain », accepté la proposition des nobles, et donné rendez-vous aux forces « rebelles » de Rhudaur dans une vallée, où une compagnie d'Arthedain doit les rejoindre. En fait, ce sera un détachement de l'armée d'Angmar, qui n'aura pas de mal à les massacrer. Mais les personnages ont une chance de les sauver.

Le cauchemar de la nuit survient (voir 1er cas), mais il est différent si l'un des personnages est en possession du diadème trouvé chez les Orques. Dans ce cas, seul ce personnage fait le cauchemar, encore plus terrible, car il est agressé par l'esprit de la morte. Il en ressort un peu traumatisé (prenez-le à part pour lui décrire ce qui lui arrive, et dites-lui que cela doit influer sur le comportement de son personnage, les autres doivent presque le prendre pour un fou). Il y a aussi quelques projections d'objets destinées à blesser des personnages. Si le diadème n'est pas remis dans la tombe, le personnage est tourmenté toutes les nuits, et devient réellement fou au bout d'une semaine. Par contre, si les personnages remettent le diadème à sa place et referment le tombeau, l'esprit leur envoie une vision pour les remercier : ils ont l'image d'une réunion se tenant dans des ruines, six jeunes hommes discutent avec ceux qu'ils viennent de rencontrer, mais trois de ces derniers portent des capes aux couleurs d'Arthedain. Après la réunion, ils voient les six hommes repartir vers le nord. Ils devraient comprendre ce qui s'est passé, sinon, aidez-les à interpréter cette vision. Ensuite, ils devront prendre une décision : confondre les espions (voir 2e cas ; ils trouveront les capes dans leurs affaires), rattraper les inconnus (leurs traces sont faciles à suivre, et s'ils marchent vite ils les rattraperont en deux ou trois jours), ou les deux. Ils pourront s'expliquer, et ainsi sauver de nombreuses vies humaines. Au retour à l'auberge, il n'y aura bien sûr pas d'enlèvement.

CARACTÉRISTIQUES

▶ Les espions

Niv : 3, PV : 40, Arm : CS/CR, BD : 20, Att : 50, épée, dague.

▶ Les Orques

Niv 1, PV : 30, Arm : CS, BD : 0/20, Att : 35 (10), cimeterre.
Niv 3, PV : 50, Arm : CR, BD : 10/30, Att : 55 (30), cimeterre.

Conclusion

Pour ce qui est de l'expérience des personnages, je vous conseille de ne pas respecter les règles, trop complexes, qui gâchent le plaisir du jeu. Je suggère de supprimer tous les calculs au profit de ce système : il faut 10 points d'expérience pour passer d'un niveau. A chaque scénario, le meneur de jeu attribue des points à chaque joueur, en fonction du déroulement de l'aventure. Pour celle-ci, 3 à 7 points semblent raisonnables, car elle ne suffit pas pour gagner un niveau. ■

Olivier Guillo
illustration : Rolland Barthélémy
plans : Cyrille Daujean

Un scénario Casus Belli pour

Warhammer



Skaven !

L'animation qui va régner dans la petite ville trop tranquille d'Osterburg va occuper une bonne poignée d'**aventuriers expérimentés ou non**, ainsi qu'un **MJ un peu expérimenté.**

L'histoire en quelques mots

Tout commence par l'arrivée dans une ancienne ville minière d'un détachement impérial convoyant un énorme coffre en plomb. Scellée à l'intérieur, se trouve une arme chaotique constituée d'une pierre distordante d'une pureté et d'une puissance incomparables.
Le soir même, la ville est attaquée par une armée skaven bien décidée à s'emparer de la pierre. Pris dans cette bataille, les personnages vont par la force des choses participer à la défense de la ville. Le chef skaven ne veut qu'une chose : l'arme. Il accepte de lever le siège si la ville la lui remet. Seulement voilà ! L'arme a été dérobée au cours de la bataille et le voleur, au contact de la pierre, est devenu un mutant plutôt coriace qui hante les souterrains de la ville. Devinez à qui on va demander de récupérer la pierre ?

Osterburg la paisible

La ville d'Osterburg a cela de particulier qu'une partie de ses habitations, constructions et bâtiments, est directement nichée dans une vaste colline composée d'un seul et même rocher aux dimensions titanesques, dans la plus pure des traditions troglodytes. La majeure partie des activités de la cité se déroulent donc à la lumière des lampes à huile, des torches, des lanternes et des bougies. La ville est née d'une légende naine affirmant que le plus pur des minerais ne se trouvait qu'au cœur des plus grosses pierres. C'est donc tout naturellement que des prospecteurs nains autant qu'humains vinrent s'installer dans les galeries naturelles de la colline d'Oster il y a plusieurs centaines d'années. Rapidement, ce qui n'était qu'un campement de mineurs se transforma en village souterrain puis, avec l'installation d'un puits de descente mécanique de manufacture naine, le village devint vite une ville. Lorsque la mine de fer cessa brusquement de produire, la plupart des mineurs – des hommes rudes aux mœurs belliqueuses – partirent aussi vite qu'ils étaient arrivés, ne laissant que quelques dizaines de familles désormais propriétaires de nombreuses habitations désertées et de plusieurs dizaines de kilomètres de galeries. Ces familles, pour la plupart des artisans, se promurent elles-mêmes au rang de nobles et se présentèrent comme tels aux soldats de l'Empire qui vinrent installer une garnison quelques mois plus tard. Ces derniers érigèrent une place forte au sommet de la colline et installèrent de vastes portes d'airain à l'entrée des deux tunnels principaux, transformant la colline entière en une citadelle. Le château ainsi dressé sur la seule hauteur des environs encouragea les paysans voisins et voyageurs en quête d'abri à venir trouver refuge dans les vastes cavernes de la ville renaissante d'Osterburg. L'accès au puits profond de quelques 600 mètres fut fermé et les habitants oublièrent peu à peu les chemins empruntés par les mineurs lors de leurs descentes. Les multiples fortifications du château de la colline d'Oster furent rapidement améliorées sur les conseils d'ingénieurs nains. On supprima portes et chemins d'accès pour les remplacer par des galeries reliant les différents points stratégiques de la place forte. Extérieurement le château ne présente aujourd'hui aucune ouverture, à part d'étroites meurtrières, et l'on ne peut se rendre dans ces lieux qu'en passant par l'intérieur de la colline.
Osterburg se développa rapidement, les maisons laissées libres par les mineurs eurent de nouveaux occupants. L'excavation en vue de nouveaux logements troglodytes étant interdite par les autorités militaires pour des raisons de sécurité, la ville déborda des entrailles de la colline pour se répandre en une couronne de maisons de bois autour de laquelle une palissade de bois fut érigée. Cela ne suffit toujours pas à loger les nouveaux venus, toujours plus nombreux. A chaque poussée de population, on construisit donc de nouvelles maisons de bois... et une nouvelle palissade. Il existe à ce jour quatre couronnes. La palissade de la dernière, en cours de construction, est presque achevée.
A Osterburg, on habite soit « au Cœur » soit « autour ». Les habitants du Cœur, les citoyens les plus anciens ou les plus riches (négociants, notaires, artisans...) vivent à l'intérieur de la colline ; les autres s'entassent « autour » dans l'une ou l'autre des Couronnes. Actuellement, le Cœur compte 1000 personnes et les Couronnes rassemblent 9000 habitants...
Les galeries du Cœur d'Osterburg sont de véritables rues bien droites allant jusqu'à une bonne quinzaine de mètres de large. De part et d'autre de ces dernières apparaissent d'autres tunnels menant à des habitations, commerces, ou encore à d'autres rues souterraines. L'éclairage est assuré par les impôts payés par les gens des Couronnes. De magnifiques lampes descendant des plafonds ou plaquées aux murs sont entretenues par de nombreux fonctionnaires communément nommés « moucheurs de lampe ». Ces lampes, alimentées par une huile faite à base de roses, laissent planer le doux parfum de ces dernières tout au long des couloirs de la ville. La nuit est simulée par l'extinction de deux lampes sur trois. L'accès aux différents niveaux se fait par des galeries en pente bordées d'escaliers. Tout est prévu pour que la circulation à cheval ou en petit chariot soit possible, facilitant ainsi le travail des artisans. La plupart des habitants vivent confortablement, et leurs grottes privées sont élégamment tendues de tissus,

étoffes et brocarts qui sont une autre spécialité d'Osterburg. Bref la ville est riche et sereine et le temps s'écoule doucement au rythme régulier de l'huile consommée par les lampes d'Osterburg la paisible.
A l'extérieur, c'est un tout autre spectacle. Les Couronnes sont un labyrinthe de rues sinueuses et étroites grouillant de vie le jour et noyées de ténèbres la nuit, où la réussite sociale se juge sur son lieu d'habitation. Plus on est proche du Cœur, plus on est respecté et courtisé. La défense des Couronnes est principalement assurée par une milice levée parmi ses habitants (considérez ses membres comme des Miliciens). La garnison du château, formée essentiellement de Mercenaires, n'intervient que lorsque la sécurité du Cœur est menacée.

Trois bonnes raisons...

Tout commence à Osterburg, dans la quatrième Couronne. Les personnages sont attablés à l'auberge des *Falbalas de Filkenkraut*. Son propriétaire, un nain du même nom – ancien Tueur de géants à la retraite couvert de tatouages autant que de cicatrices –, est aussi célèbre pour ses petits plats que pour ses coups de gueule. Les personnages ont une bonne raison de se trouver là, au mauvais endroit, au bon moment, même si ce n'est pas nécessairement la même... On peut tout simplement considérer que les personnages sont originaires de cette ville, ce qui peut convenir parfaitement à des joueurs découvrant *Warhammer*. On peut également imaginer qu'Osterburg constitue une étape d'un long voyage, par exemple à diligence. Cela permet d'insérer ce scénario dans une campagne ou de le relier facilement à une précédente aventure. Enfin, un personnage de profession guerrière (Mercenaire, Combattant des tunnels, Spadassin, Champion de justice...) peut avoir été engagé par la ville pour encadrer et entraîner la milice locale. Un tel « contrat » est une entrée en matière directement en rapport avec le scénario, et il serait souhaitable que l'un au moins des PJ soit là pour cela.
Ainsi, un groupe d'aventuriers peut se former à partir de gens aussi différents que des jeunes recrues osterburgeoises, des voyageurs en quête d'argent ou voulant changer de profession et des guerriers n'en étant pas à leur premier combat.

Le coffre en plomb

Les personnages sont en train de faire connaissance quand trois chevaliers Panthères, l'élite de l'armée impériale, passent devant l'auberge tous étendards déployés. L'événement est assez rare pour faire sortir tous les clients. Peu après, un énorme chariot tiré par huit bœufs et escorté par une vingtaine de piquiers lourdement armés fait son apparition. Ses roues laissent de profondes ornières et font même gémir les rares rues pavées. Et pour cause ! Ce chariot transporte un énorme coffre en plomb massif. Le chargement est si lourd que les bœufs ne peuvent le tirer le long de la rampe qui mène aux portes du Cœur. Il fait donc halte dans la première Couronne pour la nuit.
Le secret le plus épais entoure ce chargement. Personne, pas même les piquiers, ne sait de quoi il s'agit. Les bruits les plus fous courent et enflent. On parle de monstres aussi terribles qu'invincibles scellés à jamais dans cette prison de métal. On chuchote qu'il s'agit d'un fabuleux trésor, sans apporter d'explication au fait qu'il se trouve dans un coffre en plomb. On dit aussi que cela ne peut être que la dépouille d'un grand prince...
Seuls les chevaliers Panthères en connaissent le contenu. Mais ils gardent le secret aussi jalousement que les abords du coffre. Par un édit impérial aussitôt placardé aux alentours, personne ne peut s'en approcher, pas même les officiels d'Osterburg ou les membres de la garnison, encore moins les miliciens des Couronnes. Bien entendu, les piquiers se rendant dans les tavernes sont assaillis de questions. Ils en profitent pour se faire payer à boire en échange de prétendus renseignements de première main, tous plus faux les uns que les autres.
Il est temps de présenter un insignifiant habitant des Couronnes, un voleur raté du nom de Snaggel. Il croit dur comme fer en sa chance bien qu'elle ne lui ait jamais souri. Ce n'est pas pour rien si son surnom de Malchanceux lui va si bien ! Il a accumulé tant d'échecs que pas un filou des Couronnes ne veut travailler avec lui. Alors, quand il annonce haut et fort (peut-être même en présence des personnages) qu'il va voler le trésor du coffre, tout le monde rit de lui. Snaggel part alors en se drapant dans sa fierté outragée.

Alerte !

Soudain, en pleine nuit, l'alerte est donnée. Partout dans les Couronnes, cloches et cornes résonnent. On frappe à toutes les portes, toutes les maisons s'allument et les habitants sortent en chemise. Au milieu de cette pagaille se répand une nouvelle apportée par un milicien. Les sentinelles de garde au château ont repéré des dizaines de lumières à l'horizon, certainement des colonnes de torches, qui convergent manifestement vers la ville. Nul ne sait qui arrive. La garnison n'a pas connaissance d'une éventuelle manœuvre de l'armée impériale dans la région.
« Chaque homme doit se tenir prêt et les femmes et les enfants feraient mieux de rentrer à l'abri du Cœur... » braillent les miliciens en armes alors qu'ils rejoignent leurs postes sur la dernière palissade. La menace est suffisamment sérieuse pour qu'une grande partie de la garnison vienne épauler les miliciens.
Un groupe d'éclaireurs partis en reconnaissance tarde à revenir et tous les soldats maintenant en position attendent avec angoisse de savoir à quoi ils ont affaire. Surgissant des ténèbres, à la limite des torches, un éclaireur titube et s'écroule au pied de la palissade. Son corps est couvert de sang et une dizaine de shurikens sont fichés dans son dos. De la bave jaunâtre s'échappe de sa bouche et sa peau prend une teinte olivâtre : c'est à l'évidence l'œuvre d'un poison. Il meurt sans pouvoir dire un mot.
Une chose est désormais claire, Osterburg va subir un assaut d'envergure, et peut-être même un siège... Alors qu'une vague d'angoisse parcourt les rangs, crevant le silence de la nuit, des tambours de guerre et des bruits d'armes cognant des boucliers se déchaînent. Brusquement, des cris inhumains retentissent et des esclaves skavens, attachés par groupes de dix avec des chaînes aux pieds, se ruent à l'attaque. Le plus fort de l'assaut se concentre sur le chantier de la palissade, c'est là également que se massent la plupart des défenseurs. Ailleurs, les assaillants essayent de passer au-dessus de la palissade en formant un véritable tas vivant. Rapidement, les Skavens survivants lâchent prise et se replient, traînant leurs morts toujours enchaînés à eux.
Une fois la tension de ce premier assaut retombée, les défenseurs peuvent mesurer l'importance de l'armée qui les assaille. A la lumière des torches, un bon millier de silhouettes se découpent dans le paysage. Ceux qui se sont déjà frottés aux Skavens distinguent les emblèmes d'au moins trois clans, dont celui des puissants Seigneurs de Guerre (Warlord) et celui des Skryre, détenteurs d'armes redoutables.
Le premier assaut n'a été qu'un test mené pour évaluer les défenses de la ville et permettre aux esclaves de gagner leur liberté en montrant leur valeur. La seconde vague promet d'être beaucoup plus puissante... et meurtrière.
Un répit de plusieurs heures, aussi éprouvant qu'inexplicable, est accordé aux défenseurs. Un répit que certains peuvent utiliser pour mener une action de reconnaissance aux abords du camp ennemi ou mettre à profit pour renforcer les défenses de la ville. Soudain, un soldat pointe du doigt la lisière du front ennemi. Parmi les flammes des torches, des langues de feu horizontales de plusieurs mètres illuminent la nuit. La seconde charge ne tarde alors pas, toujours accompagnée de cris, de tambours et de regards rougeoyants. Ce ne sont plus des groupes de Skavens enchaînés qui tentent d'enfoncer les lignes mais de véritables soldats d'élite, appuyés par des Skryre équipés qui de lance-flammes, qui de masques à gaz et de sphères de gaz mortel.
Un instant contenus, les Skavens finissent par enfoncer les lignes et se lancent dans un horrible carnage. Palissades et maisons s'embrasent. Les victimes, transformées en torches humaines, courent en tous sens avant de s'effondrer pour se recroqueviller et achever de se consumer. D'autres, victimes des gaz, se transforment en mutants chaotiques qui attaquent tout ce qui se trouve à portée avant de s'écrouler et mourir atrocement déformés.

Le meilleur coup de Snaggel le Malchanceux

Malgré l'aide de toute la garnison et des chevaliers Panthères, les Couronnes tombent les unes après les autres. Le feu dévore le bois et les gaz sèment l'effroi. Néanmoins, dans cette défaite inévitable, les personnages peuvent trouver l'occasion de s'illustrer en sauvant un compagnon d'armes, en protégeant la fuite de femmes et d'enfants ou encore en neutralisant un lance-flamme par exemple.
Les Skavens atteignent le chariot et s'acharnent dessus à coups de lance-flammes. Les bœufs brûlent vif sur place, le plomb fond. Une contre-attaque menée par les chevaliers Panthères les éloigne un moment. C'est ce moment que choisit Snaggel pour tenter une fois de plus sa chance. Masqué par la fumée, il parvient à se glisser jus- ▷

qu'au chariot fumant et extirpe du plomb fondu une arme apparemment scellée à l'intérieur.
Il s'en empare, l'emballe dans sa chemise puis se mêle aux flots de réfugiés et gagne ainsi le Cœur avec son butin. Il est content Snaggel ! Il savoure son exploit sans savoir qu'en réussissant ce coup, le meilleur et le seul de sa carrière, il vient en fait d'avoir la pire malchance qui puisse exister…
En effet, ce qu'il vient de voler est assurément un trésor pour les Skavens mais serait plutôt une malédiction pour les humains. Jugez-en plutôt ! Le contenu du coffre n'est autre qu'une arme chaotique, un fléau dont la boule est faite d'une pierre distordante si pure, si puissante, que son seul contact provoque des mutations en cascade. On raconte même que le simple fait de se tenir près d'elle suffit à déclencher des mutations, d'où la chape de plomb qui fut coulée dessus.

Le siège d'Osterburg

A l'aube, les Couronnes sont perdues. Les défenseurs décimés et terrorisés ne se font plus d'illusions, ils se battent simplement pour permettre au plus grand nombre de se réfugier dans le Cœur d'Osterburg, derrière les portes d'airain à l'épreuve des lance-flammes et des gaz mortels. Dans la panique générale, les portes se referment tandis que tous ne sont pas encore entrés. Ces malheureux – hommes, femmes et enfants – sont exterminés au pied des portes dans une horrible boucherie.
Pendant les deux jours qui suivent, les Skavens se désintéressent de la ville. Ils fouillent les ruines des Couronnes avec soin, retournant chaque bout de bois noirci et chaque cadavre. Ils ne pillent pas mais semblent chercher quelque chose.
Ce qui reste de la population des Couronnes s'entasse dans le Cœur. La plupart de ces gens ont tout perdu, les vivres manquent, les blessés et les mourants jonchent les rues. Quant aux combattants, ils ne sont plus qu'une poignée. Chevaliers Panthères et piquiers sont tous morts, quant aux mercenaires et aux miliciens, ils ont été décimés. Dès lors, les PJ apparaissent – à tort ou à raison – comme des héros aux yeux d'une population terrorisée, d'autant plus s'ils ont réalisé des actions d'éclat. Plébiscités par elle, ils prennent vite un rôle de premier plan dans cette ville assiégée dont l'organisation de la défense va en partie reposer sur eux. Une suite d'incidents va être l'occasion pour eux de prendre des initiatives, par exemple de recruter et de former de nouvelles recrues, ou de faire jouer leur toute nouvelle autorité.
En effet, durant ces deux jours, la situation des assiégés ne cesse de se dégrader. Les gens vivent dans la peur d'une attaque surprise des Skavens. Des mères gardent en permanence un couteau sur elles afin d'égorger leur enfant au cas où tout serait perdu. Des mouvements de panique se créent pour un rien ici et là. Il faut calmer la population, rassurer, donner un peu d'espoir.
De plus, une partie des combattants désertent leur poste pour servir de gardes du corps à de riches habitants du Cœur soucieux de protéger leurs biens… et leurs réserves de nourriture. Des incidents de plus en plus fréquents opposent ces gardes du corps aux réfugiés affamés. L'émeute gronde quand un négociant, entouré de plusieurs mercenaires, se propose de vendre de la nourriture à des prix exorbitants. On en vient à espérer une attaque skaven pour ressouder l'unité et la solidarité des assiégés.

Comme si cela ne suffisait pas…

Réfugié dans un coin sombre, recroquevillé sur son « trésor », évitant comme la peste la moindre personne, Snaggel commence à muter, muter, muter. Rapidement, la pierre devient partie intégrante de son corps et continue à le faire muter. A ce stade, Snaggel n'a plus rien d'un être humain, ni physiquement, ni mentalement. Il n'a plus qu'une seule idée en tête, se tailler un territoire et en chasser les intrus… Le problème est qu'il se trouve en plein centre d'Osterburg, près du puits central de la mine.
Alors il se jette sur tout ce qui bouge. Ceux qu'il blesse se mettent à muter aussitôt et deviennent des monstres ivres de sang, accroissant d'autant le carnage. Alors que la panique gagne, Snaggel a « fait » une dizaine de mutants auxquels les PJ vont devoir se frotter dès qu'ils auront pu se frayer un passage dans une foule paniquée. Cela ressemble à une attaque de gaz skaven mais il n'en est rien. Ces mutants-là ne meurent pas en quelques rounds. Leur origine est donc toute autre. Comme si la ville n'avait pas déjà assez de problèmes comme ça !
Les mutants éliminés, un sinistre bruit de métal tordu vrille les oreilles. Snaggel, devant la résistance des PJ, a décidé de se réfugier dans la mine proprement dite et arrache ni plus ni moins la lourde grille qui bloquait l'accès du puits. Quand les personnages arrivent sur place, leurs épées encore rouges de sang, c'est pour apercevoir Snaggel dont la forme ne cesse de changer disparaître dans les ténèbres du puits…

CARACTÉRISTIQUES

Le meneur de jeu trouvera de plus amples détails sur les Skavens dans le supplément qui leur est consacré dans *Warhammer Armées* (Games Workshop).

▶ Esclaves skavens

Enchaînés par groupe de dix, ces combattants servent de chair à canon.
M3 CC20 CT20 F3 E3 B7 I40 A1
Armure : 0
Armes : masse, épieu, fronde, toutes armes improvisées.

▶ Guerriers Vermine de Tempête du clan des Seigneurs de la Guerre

L'élite des Skavens, les troupes de choc.
M5 CC55 CT35 F3 E3 B7 I55 A1
Armure : 2 (dont 1 de bouclier)
Armes : fléau à une ou deux mains.

▶ Maîtres d'armes du clan Skryre

Les plus redoutés des Skavens.
Armes : lance-flamme (CT, Dégâts +5, 2 Skavens par lance-flamme) ; sphère de gaz empoisonné (CT), 1 dose : somnolence, 2 doses : mutation (la victime devient un mutant et meurt en 1d6 rounds).

▶ Mutants divers et variés

M4 CC30 CT30 F4 E2 B5 I40 A1
Armure : 0
Armes : -

▶ Snaggel

M3 CC30 CT- F5 E5 B8
I30 A2
Armure : 0
Armes : -

Une discussion entre gens civilisés

N'ayant pas trouvé ce qu'ils cherchaient, les Skavens décident de reprendre l'attaque… mais dans leur style. A l'abri des regards, ils creusent des galeries pour rejoindre celles de l'ancienne mine et ainsi prendre à revers les défenses d'Osterburg.
Le quatrième jour, des Skavens couverts de blessures jaillissent paniqués du puits de la mine, en plein cœur de la ville. L'effroi qui se lit dans leurs yeux ferait presque peine à voir. Ils sont si terrorisés qu'ils n'offrent pratiquement aucune résistance. Snaggel a défendu son territoire !
Peu après, un émissaire skaven propose des pourparlers qui sont acceptés par le conseil de la ville. Comme on ne veut pas courir le risque d'ouvrir les portes d'airain, les émissaires des deux bords entrent et sortent de la ville par le château, ballottés entre ciel et terre dans une nacelle tenue au bout d'une corde interminable.
Les discussions ont lieu dans le camp skaven. C'est l'occasion de rencontrer le chef de cette armée, Grava le Noir, un énorme rat blanc obèse nonchalamment allongé sur un palanquin, et Ripp le Laid, l'interprète qui zozote horriblement à cause de ses deux énormes incisives.
La situation est simple. Grava veut absolument ce qui était dans le coffre en plomb, il est prêt à massacrer tous les habitants de la ville et à sacrifier une bonne partie de son armée pour ça. Il le veut tellement qu'il est prêt à lever le siège de la ville, et même à tenir parole, si on le lui donne… c'est dire !
Grava ne fait aucune difficulté pour dévoiler la nature et les pouvoirs de la pierre. Il prévient les humains de ne pas y toucher sous peine de mutations immédiates et propose d'envoyer Ripp le Laid pour la porter.

Mission pour un squad

Bien sûr, la ville n'a pas la pierre. Cependant, grâce aux renseignements de Grava, les PJ peuvent se douter de l'endroit où elle se trouve : dans la mine. Là où le mutant polymorphe s'est enfui, là aussi d'où des Skavens terrifiés ont surgis, et pour effrayer un Skaven il faut vraiment mettre le paquet ! Apprenant cela, Ripp – qui n'est pas des plus courageux – convainc Grava d'aider les humains en leur



fournissant des lance-flammes. Reste à savoir qui va y aller!

Tout naturellement, c'est aux PJ que la ville confie cette tâche. S'ils se font tirer l'oreille, les suppliques de la foule ou une bonne somme d'argent devrait emporter leur décision.

Equipés des lance-flammes, accompagné de Ripp le Laid et de quelques volontaires (pour servir de chair à canon), les personnages descendent dans la mine.

Le territoire de Snaggel commence là où gisent une bonne trentaine de Skavens, certains écrasés comme des crêpes, d'autres démembrés, d'autres encore à moitié « avalés » par le rocher du sol, du plafond...

A force de muter, Snaggel a acquis le pouvoir de se déplacer dans la roche. Il guette sa proie bien à l'abri du rocher, fond sur elle et, soit la blesse pour en faire un mutant qui attaque à son tour, soit l'écrabouille proprement, soit encore l'entraîne avec lui quand il repart dans la roche. En tant que meneur de jeu, utilisez toutes ces possibilités pour « flanquer la trouille » à vos personnages. N'hésitez pas à sacrifier les volontaires PNJ, ils sont là pour ça.

Au moment où Snaggel va surgir de la roche, elle ondule autour de lui comme la surface de l'eau. C'est un bon moyen de savoir où il va attaquer et de l'attendre de pied ferme. La seule façon de détruire Snaggel sans grand risque est de le blesser quand il sort du rocher. Il perd alors son pouvoir et reste bloqué. Il suffit alors de l'achever au lance-flamme pour récupérer la pierre distordante qui est en lui. Rappelez-vous que toute blessure qu'il inflige est synonyme de mutation, il vaut donc mieux se tenir à distance.

Conseils aux survivants (s'il en reste)

La pierre en sa possession... et les lance-flammes récupérés, Grava tient parole et lève le siège d'Osterburg. Reste pas moins une grande question. Pourquoi les Skavens voulaient-ils tant cette pierre ? Est-ce pour créer une super race de Skavens ? Est-ce pour permettre à leur dieu, le Rat cornu, de s'incarner ? A moins que Grava, un rat blanc et donc un magicien, ne veuille se gorger de points de magie pour lancer quelque terrible sortilège comme un Vent de mort par exemple ?

La seule façon de le savoir est de suivre l'armée skaven pour découvrir ses plans... Mais cela est une autre histoire... ■

Cyrille Daujean et Pierre Lejoyeux
illustration : Rolland Barthélémy



Un scénario Casus Belli pour

Toon

Première Convention Mondiale de Jeu de Rôle à Nullepart-ville !

Ces toons sont des auteurs de jeu très célèbres à Toonville. Toute ressemblance avec des toons résidant dans une autre ville de toons serait pure coïncidence.

Pour **joueurs et MJ de tous niveaux d'expérience**, désireux de s'amuser un peu.

Distribution

Un MJ et environ quatre joueurs. Ces derniers peuvent incarner ce qu'ils veulent. Les paires d'Ennemis Naturels sont envisageables : même s'ils doivent travailler ensemble dans la première partie, des bouffées d'antagonisme sont toujours possibles par la suite...

Le Réalisateur anime une centaine de rôlistes (joueurs et MJ), dont une bande de bovins cinglés, une équipe de journalistes malhonnêtes, une poignée de robots polymorphes, une meute de Martiens teigneux et, pour finir, quelques Grands Noms du jeu de rôle français... Bon courage !

Les lieux

L'action commence dans un confortable gîte rural, à quelques kilomètres de Nullepart-ville. De là, elle se déplace jusqu'à la soucoupe volante des Martiens.

La situation

Les PJ habitent tous à Nullepart-ville, sont tous membres d'un club de jeu de rôle et se sont laissés convaincre par leurs camarades d'organiser la Première Convention Mondiale de Jeu de Rôle de Nullepart-ville. A force de Baratin, ils ont réussi à convaincre une demi-douzaine de Grands Auteurs parisiens de se déplacer et, miracle, ils sont bien venus. Tout est prêt... Les portes viennent de s'ouvrir... Les joueurs entrent... Moteur!

L'objectif de l'aventure

Principalement, faire en sorte que la convention ait lieu et ne sombre pas dans le chaos. Quand on y réfléchit, cela place les personnages dans une situation intéressante : ce sont des Toons, et ils sont censés modérer les ardeurs ▷

d'une bonne centaine d'autres Toons, dont certains sont venus exprès pour semer le désordre... Mais ce n'est pas tout !
En effet, les Martiens s'en mêlent. Voilà des années qu'ils ont décidé d'importer le jeu de rôle sur Mars. Malheureusement, ils n'ont pas assez d'imagination pour écrire leurs jeux. Ils ont donc décidé de kidnapper quelques auteurs terriens. Ils ont lu l'annonce de la convention de Nullepart-ville dans un magazine de jeux de simulation, qui précisait bien qu'une foule de Grands Auteurs seraient présents. C'est donc là qu'ils ont frappé. Préparer des robots polymorphes et les substituer aux véritables invités n'a pas posé de problèmes. L'échange s'est effectué à la gare de Nullepart-ville. Par ailleurs, le chef des Martiens est collectionneur. Il lui manque l'un des livrets du rarissime *Pillons & Partons*, millésimé 1974. Il se rendra donc, subtilement déguisé, à la bourse aux échanges qui se tient dans l'une des salles. Malheureusement, son propriétaire n'est pas disposé à le lui céder...

Décor et seconds rôles

Nullepart-ville ressemble à n'importe quel petit village campagnard. Il y a une église, un bar, une boulangerie et un bureau de poste (fermé le week-end. Pas de Courrier Instantané dans ce scénario).

Le gîte rural

C'est un bâtiment gris, avec un étage et un grenier. Il y a quatre grandes salles au rez-de-chaussée (plus une vaste cuisine, domaine exclusif de Mme Germaine), et cinq au premier étage. C'est là que se déroulent les diverses animations, tournois, etc. L'escalier est particulièrement raide et glissant (1d de dommage pour ceux qui tombent ou se font pousser).
Le gîte est entouré d'un grand jardin verdoyant, avec la quantité réglementaire d'arbres, de fleurs, etc. Dans la mesure où, pour la durée de la convention, il est hanté par les participants au grandeur-nature, il est déconseillé de s'y promener. Enfin, de s'y promener sans armure...
De l'autre côté du jardin se trouve le dortoir. Deux étages, des chambres, des salles de douche, bref rien que de très ordinaire.
Au fait, si à un moment ou à un autre de l'aventure les PJ commencent à penser à faire joujou avec de la dynamite, rappelez-leur qu'ils sont censés rendre les lieux en bon état.

Ses habitants

Mme Germaine est la gardienne. C'est un être humain sans rien de particulier, à part une remarquable étroitesse d'esprit, des cheveux orange vif hérissés de bigoudis, et une virtuosité certaine avec un balai (Combat 8 - le balai fait 2d de dommages). Elle est horrifiée par le comportement des joueurs et ne se prive pas pour le faire savoir. Qui sait, elle pourrait peut-être même aller l'expliquer aux journalistes ?
Mor'zart est le chien de la gardienne. C'est un gros bouledogue de dessin animé, avec un collier à clous, une mine patibulaire et une tendance à poursuivre tout ce qui bouge pour le mordiller « amicalement ». Il ne sait pas parler. Au début de l'histoire, il est attaché dans sa niche, à l'extérieur. Mais, si vous voulez mettre un peu d'animation, n'importe qui peut le détacher... Lui faire regagner ses pénates sera une toute autre affaire. (Muscle et dérivés : 5, Zip et dérivés : 4, Cervelle et dérivés : 1, Pêche et dérivés : 2, 8 PdV, Force Fabuleuse 7.)

Les sympathiques participants de la convention

La Première Division Bovidée Rôlistique

Description : une douzaine de bœufs armés de battes de base-ball (de 1 à 3d de dommages, selon votre humeur). Ils font plus de bruit que tous les autres joueurs réunis. Ils se déplacent en troupeau. Leurs Ennemis Naturels sont, bien entendu, les journalistes. Mais ils n'ont rien contre l'idée de saboter quelques parties, si l'occasion s'en présente.
Croyances & Objectifs : ils sont venus pour « s'éclater », autrement dit taper, hurler, boire, se suspendre aux lustres... Bref, pour se faire remarquer. Il est à noter qu'ils ne se comportent ainsi qu'en groupe. Pris individuellement, ils sont plutôt lâches.
Points de vie : 9
Muscle et dérivés : 8
Zip et dérivés : 7
Cervelle et dérivés : 2
Pêche et dérivés : 4
(Et peut-être un ou deux délires, si vous voulez personnaliser.)

Les journalistes

Description : quatre fouines, qui se font passer pour des joueurs débutants. Leurs Poches Secrètes sont pleines de caméras et d'appareils photos munis d'énormes flashs. Dès qu'elles ne se croient pas observés, elles les sortent et enregistrent tout.
Croyances & Objectifs : elles travaillent pour une émission de télévision « d'investigation » et cherchent à démontrer que le jeu de rôle rend fou. Elles ne reculeront devant aucune manipulation pour y parvenir. Dans le cadre de ce scénario, tout le monde est leur ennemi naturel.
Points de vie : 6
Muscle et dérivés : 3
Zip et dérivés : 3
Cervelle et dérivés : 5
Pêche et dérivés : 5 (sauf Baratin : 8)
Si vous êtes vraiment cruel, l'une d'elles pourrait avoir le délire Hypnose, et une autre maîtriser l'Invisibilité... Veillez à leur donner des scores ridicules (pas plus de 4), sous peine de les rendre vraiment invincibles.

Les joueurs

Description : des Toons de toutes formes, tailles et âges. Si vous avez un personnage de dessin animé favori et que vous vous sentez capable de l'animer, c'est le moment de lui faire faire une brève apparition.
Croyance & Objectifs : jouer. S'amuser. Discuter. L'ennui est que certains n'ont pas, mais alors pas du tout, la même vision que les autres de ces motivations de base. La 1[re] DBR, ci-dessus, est un exemple de ce qu'on peut croiser dans une convention. Mais tout est possible.
Points de vie : 4 ou 5 pour un individu moyen. Caractéristiques, compétences et délires à votre bon vouloir.

Les robots

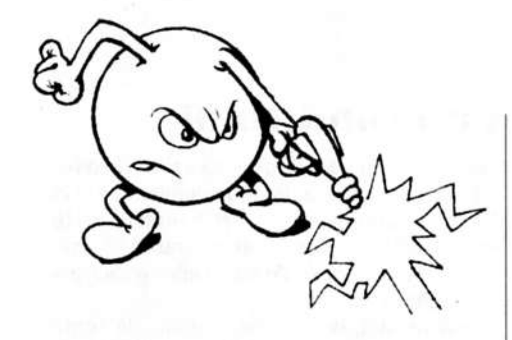
Description : ils ressemblent de manière frappante à un certain nombre de Grands Auteurs parisiens. A vous de choisir lesquels en fonction de vos sympathies et antipathies. On ne viendra pas vous dénoncer, c'est promis.
Croyances & Objectifs : servir Mars au mieux de leurs possibilités. Repérer les MJ les plus prometteurs, les kidnapper et les ramener à la soucoupe.
Faiblesse : ils reprennent leur véritable forme (de gros dés à vingt faces montés sur pattes, avec des bras terminés par des gants de boxe) si on les asperge d'eau.
Points de vie : 7
Compétences utiles et délires : Courir 8, Combat 7, Esquiver 4, Résister au Baratin 7, Changement de forme 8 (question : peuvent-ils le faire à volonté, ou dépendent-ils des ingénieurs de la soucoupe ? La réponse est fonction de la quantité de chaos que vous voulez semer).

Le chef des Martiens

Description : comme tous les Martiens de *Toon* : sphérique, haut d'un mètre, vert pomme. Celui-ci porte un chapeau melon, un nœud papillon, des souliers vernis et un désintégrateur camouflé en parapluie (2d de dommages). Il est mégalomane, coléreux et sournois. Bref, c'est un garçon charmant.
Croyances & Objectifs : les auteurs et MJ capturés formeront le noyau dur de son futur Institut de Maîtrise Ludique, qui sera l'instrument essentiel dans la future conquête martienne du monde !
Points de vie : 9
Muscle et dérivés : 6
Zip et dérivés : 4
Cervelle et dérivés : 6 (Lire et Résister au Baratin : 9, les autres : 7)
Pêche et dérivés : 5 (Refiler/Détecter camelote : 8)
Déguisement : 6
Téléportation : 8

Action !

Et maintenant, à vous de jouer ! Votre objectif est simple : faire vivre aux PJ les joies de l'organisation d'un tournoi... à la sauce *Toon*. Voici, pour vous mettre en appétit, quelques scènes et



incidents possibles. Bien entendu, il est impératif que vous y ajoutez les vôtres. Ne reculez pas devant les *privates jokes* débiles : elles sont parfaitement à leur place ici !

Les tournois

Au programme : *Massues & Massacres*, règles attardées ; *La pelle de Glouglou* ; *Blood'n'Gut n'Gore©*, *Rainbringer*, *MultiPhim* et quelques autres. Vous avez déjà vu une table de tournoi ? Maintenant, imaginez la même chose avec, disons, un gremlin, un Lapin Blanc, un alligator affamé, un bébé dragon peureux et une version dessinée de Marilyn Monroe comme joueurs, et un Balrog souffrant d'une extinction de voix comme MJ. Voilà, voilà. Si vous vous sentez très en forme, vous pouvez même vous offrir le luxe de quelques minutes de « jeu dans le jeu », avec les personnages qui endossent le rôle des prétirés et vont errer dans des couloirs pour sauver le monde.

● La partie de *Rainbringer* menace de tourner court quand un des joueurs sort une grande épée noire et runique de son Sac à Malice et menace de trancher tout le monde en deux s'il ne peut pas devenir chef du groupe. L'ennui est que les autres joueurs ont aussi des Sacs à Malice. Il va falloir intervenir très vite, avant qu'ils ne sortent des grenades nucléaires ou des lance-flammes…

● « Bande de racistes ! » L'un des joueurs trouve le scénario de *La pelle de Glouglou* scandaleusement discriminatoire. Il est vrai qu'il est vert, gélatineux, tentaculaire et haut de huit mètres (délires Élongation et Force Fabuleuse à 8). Il vient se plaindre aux organisateurs. Contrairement aux apparences, c'est un individu civilisé, qu'un Baratin judicieusement placé suffira à calmer…

● Les classiques frictions entre joueurs ne se connaissant pas et pratiquant des styles différents pourraient prendre des proportions épiques, sans sombrer nécessairement dans la violence. Une tablée dont les membres cherchent à être « meilleurs » que les autres, en utilisant tous les délires possibles et imaginables (plus quelques trucs malhonnêtes comme des dés pipés) pourrait donner lieu à un bon quart d'heure de délire divertissant…

Les séances de dédicace

L'ambiance est un peu plus calme. Il y a une grande table, avec une rangée de Grands Auteurs derrière, des piles de jeux dessus et des tas de joueurs devant. Ils cherchent tous à bavarder quelques minutes avec leur auteur préféré, puis s'en vont, tout heureux, avec leur jeu orné d'une belle dédicace. Du moins, c'est ce qui se passe dans le monde réel. Chez les Toons, cela risque d'être un peu plus animé…

● Une bande de fans hystériques cherche à toucher leur maître à penser. Ils pourraient parfaitement lui arracher vêtements, cheveux et autres fragments, pour en faire des reliques.

● Discussion entre un auteur et un lecteur déçu, sur le thème « comment il est nul mon jeu ! ». Les boîtes et les livrets font des substituts acceptables aux tartes à la crème (1d de dommages ou Sidéré, selon les circonstances). La 1re DBR est parfaite dans le rôle de perturbateurs grossiers.

● Apparition du très redouté Raseur Phonographe, qui commence à expliquer à l'assistance comment il a joué le dernier scénario de *Massues & Massacres*, sans oublier un seul jet de dés. C'est l'équivalent d'un délire Hypnose au niveau 10, avec pour effet d'endormir ses interlocuteurs.

● Des PJ observateurs finiront par remarquer quelques bizarreries chez leurs invités. En effet, les programmeurs martiens ont fait de leur mieux, mais n'ont pas réussi à déboguer le système de conversation. En conséquence, les soi-disant Grands Auteurs ont, en gros, un vocabulaire limité à :

« C'est joli, par chez vous »

« Qu'est-ce que vous pensez de mon dernier jeu ? » (plus les éléments de base pour une discussion pas trop compliquée sur la question).

« Quand est-ce qu'on mange ? »

« Je le dédicace à quel nom ? »

Comme ils sont plusieurs et qu'ils ne disent pas la même chose au même moment, ils peuvent faire illusion quelques heures, mais les PJ finiront bien par se douter de quelque chose… S'ils sont très très intelligents et observateurs (autant dire qu'avec le PJ moyen, ce n'est pas gagné d'avance), ils remarqueront que leurs invités ne boivent pas… En fait, ils semblent même fuir le contact de l'eau.

● De temps en temps, tout le monde se retrouve aveuglé par de grands éclairs blancs (tout le monde Sidéré). Ce sont les journalistes qui font leur métier. Au bout de deux ou trois incidents de ce genre, les PJ les démasquent. A eux de voir ce qu'ils en font. D'excellents jets de Baratin pourraient les convaincre de s'asseoir à une table et de jouer, les convertissant instantanément en fans passionnés. Il est également possible de les mettre K.O. et de leur confisquer leur matériel…

La foire aux occasions

Une fois le tournoi terminé et en attendant que les organisateurs aient mis le classement au point, tout le monde sort ses raretés.

En dehors des probables émeutes pour des scénarios introuvables et/ou dédicacés par les mythiques Auteurs Américains, vous pouvez placer toute une variété d'incidents amusants.

● Il y a un commerce parallèle florissant de petites cartes couvertes de dessins hideux. Joe le Boa, qui possède le délire Hypnose au niveau 7, persuade ses interlocuteurs de lui donner leurs raretés… en échange de véritables cartes à jouer.

● Il y a un drôle de petit bonhomme vert qui lorgne vers un livret à couverture grise, exposé sous une cloche en plastique transparent. C'est le chef des Martiens. A la première occasion, il tentera de s'en emparer. Bien entendu, les PJ le verront faire. Il ne laissera personne l'arrêter. Laissez les PJ essayer, désintégrez-en un ou deux puis faites disparaître le Martien dans un ricanement et un nuage de fumée verte. Il s'est téléporté à la soucoupe. Il ne reste plus qu'à expliquer la chose au propriétaire du livret (un exemplaire dédicacé de la première édition de *Pillons & Partons*, millésime 1974. LA rareté absolue). Il n'est pas content. A vous de voir à quoi il ressemble. Si vous êtes d'humeur taquine, il pourrait être bardé d'armes et d'armures « + beaucoup » et infliger une bonne raclée aux PJ pour leur peine, avant de sortir deux autres exemplaires du précieux livret de son Sac à Malices…

Le GN, à l'extérieur

N'oublions pas ce qui se déroule dans le parc : une cinquantaine de Toons, affublés de robes de magiciens taillées dans des serviettes éponge et d'armures en moquette, sont très occupés à sauver le monde des machinations de l'ignoble Sorcier Noir. Tant qu'on reste dans le parc, on ne risque rien. En revanche, tout PJ d'allure un peu médiévale ou fantastique se retrouvera, bien malgré lui, intégré au jeu (« Eh les mecs, y a un elfe qui vient de passer ! » « Ouais, t'as raison, ça doit être un PNJ. On le suit ? » ou « Eh, les mecs, un dragon ! » « Ouais. Chargez ! »).

● Bien entendu, il y a quelques paires d'Ennemis Naturels inscrites dans des camps différents, qui font l'impossible pour s'entrexterminer, au mépris de toutes les règles de simulation… et de la sécurité la plus élémentaire.

● Si vous en avez envie, le GN pourrait dégénérer en une immense bagarre où tout le monde se retrouverait K.O., ou sortir du parc, ou être interrompu par l'arrivée d'une bande de types en blouses blanches qui essayent de cueillir les plus agités avec de grands filets à papillon… A vous de développer tout ça, si vous estimez que le chaos qui règne à l'intérieur n'est pas suffisant.

La remise des prix

Après une ou deux heures d'attente, au cours desquelles les esprits se sont considérablement échauffés, le moment tant attendu arrive. Rappelez-vous que les PJ sont censés faire partie des organisateurs. Vous pouvez donc, en toute bonne conscience, leur infliger la corvée que représente la préparation du palmarès. Sinon, considérez qu'ils s'en sont déchargés sur un PNJ quelconque (le chien, peut-être ?). Soit dit en passant, compte tenu de l'esprit de compétition féroce qui règne chez les Toons, ils risquent de devoir faire face à plusieurs tentatives machiavéliques pour les influencer (Baratin, corruption, tentative ▷

pour remplacer leur liste de lauréats par une autre, etc.).
Quoi qu'il en soit, l'un d'eux va devoir faire un discours devant une salle au bord de l'émeute, puis lire la liste des heureux gagnants.
La remise des prix se passe sans incidents majeurs (mais ne vous gênez pas pour faire protester certains PNJ. Cela va du poussin noir qui s'enfuit en sanglotant parce que « c'est vraiment trop injuste » à la 1re DBR, qui menace de tout casser si elle n'a pas au moins un prix, n'importe lequel.

Surprise !

Les événements se précipitent au milieu de la distribution des prix. Arrangez-vous pour que l'un des Grands Auteurs soit mouillé. Il suffit d'un PNJ taquin avec un pistolet à eau... Ou d'un PJ plus attentif que les autres, qui aurait remarqué qu'ils évitent les liquides et voudrait tenter une expérience.
Il y a un « bzzt » assourdissant, et l'Auteur en question fond, puis se recompose sous forme de robot – un gros dé à vingt faces, avec des bras et des jambes. Et dans les secondes qui suivent, tous les autres en font autant ! Les PJ sont Sidérés. Et pendant ce temps, les robots se précipitent sur les Meilleur joueur, Meilleure joueuse, Meilleur MJ, etc., les agrippent et se ruent vers la sortie.

La poursuite

Les PJ sont les premiers à reprendre leurs esprits. Les autres participants sont encore Sidérés et incapables de réagir (n'oubliez pas de décrire la scène. Après tout, une centaine de Toon Sidérés, cela ne se voit pas tous les jours. Piochez dans la Table des Crises si vous avez besoin d'idées).
Les kidnappeurs sont dans le jardin. Il est encore possible de les rattraper, à condition de faire vite ! Sauter par la fenêtre (1d de dommages si on rate son jet) ou faire usage de Vol ou de Vitesse Incroyable est la chose intelligente à faire. Sinon, les robots auront beaucoup d'avance.
La poursuite doit être frénétique. Ignorez les règles si besoin est. Poursuivants et poursuivis sortent de la propriété, traversent les rues du village (non sans susciter des réactions violentes de la part des habitants), piétinent quelques passants qui ne se sont pas garés à temps, arrivent dans la forêt, se perdent, se retrouvent, se font attaquer par un sanglier qui passait par là, et arrivent enfin dans une grande clairière. Le tout doit durer moins de cinq minutes en temps de jeu, si vous avez le bon rythme...

La soucoupe

Les PJ arrivent juste à temps pour voir les robots s'engouffrer dans une énorme soucoupe volante, qui occupe presque toute la clairière. Elle est posée sur trois pieds et reliée au sol par une rampe lumineuse (de la lumière solide, merveille de la technologie martienne – merveille aléatoire de la technologie martienne, plus exactement. Lancez 1d si les PJ s'y aventurent. De 1 à 4, il ne se passe rien. Avec 5, elle devient insubstantielle, et le PJ tombe juste sous le réacteur principal. Et sur un 6, elle fait 1d de dommages aux PJ qui s'y engagent).
Au pied du vaisseau les attendent le petit homme vert rencontré plus tôt, plus une dizaine d'autres Martiens, un peu moins gros, mais armés de désintégrateurs (modèle standard, 1d de dommages).
Et maintenant, que vont faire les PJ ?
- Ils peuvent attaquer tout seuls comme des grands. C'est même probable. Dans ce cas, ils se font désintégrer, sans le moindre problème. Trois minutes plus tard, ils reviennent à eux et commencent à réfléchir à une solution plus intelligente...
- Ils peuvent essayer la ruse. Arriver avec de grands sourires et proposer de réparer la plomberie de la soucoupe peut marcher, si le chef des Martiens rate son jet de Résister au Baratin. Dans ce cas, ils sont libres de visiter l'appareil et de bricoler les moteurs (Faire/Défaire les Pièges. Cela immobilisera les Martiens pour plusieurs heures). Sinon, ils seront rapidement encerclés et mis en cellule avec les autres captifs, dont les véritables Grands Auteurs. La prison est surveillée par Yghor, un Martien bleu monstrueusement fort, inimaginablement stupide et effroyablement chatouilleux (reprenez les caractéristiques de Percy, p. 99 des règles). Leur évasion n'est donc qu'une question de secondes...
Mais, alors qu'ils sont sur le point d'atteindre la forêt, le chef des Martiens se téléporte derrière eux, agrippe l'un des PNJ et se retéléporte dans la soucoupe avec lui. Si cela vous amuse, il peut refaire le même coup plusieurs fois...

Sbires martiens : 5 points de vie chaque. Combat 5, Esquive 5, Résister au Baratin 2, Détecter Camelote 3. Ils tombent comme des mouches, s'entredésintègrent avec entrain... Mais il y en a beaucoup, beaucoup.

Points d'intrigue et récompenses diverses

• De un à trois points pour les joueurs brillants, les jeux de mots vaseux, etc. Rappelez-vous que « brillant » ne veut pas dire « qui a de bonnes idées » mais « qui a des idées drôles ».
• Un point chacun pour neutraliser les journalistes de manière amusante.
• Deux points pour mettre K.O. le chef des Martiens.
• Un point par Martien normal mis K.O., à concurrence de trois points par PJ.
• Moins un point pour toute brutalité à l'égard des innocents habitants du village, (Mme Germaine et Mor'zart y compris).
• Et une tonne de jeux dédicacés par les Grands Auteurs, si les PJ les ont délivrés !

Le grand final

Tôt ou tard, l'un des PJ pensera à aller chercher les autres participants de la convention. Les Martiens n'ont pas l'air d'être prêts à partir immédiatement. Laissez entendre qu'en se dépêchant, il est possible de faire l'aller retour jusqu'au gîte...
Et maintenant, lâchez une centaine de Toons déchaînés sur autant de Martiens. Il ne vous reste plus qu'à mettre en scène le carnage avec un maximum d'absurdités. Pendant ce temps, les PJ se frayent un passage vers la soucoupe, escaladent la rampe lumineuse, et foncent vers le poste de commande (ou les cellules). C'est le moment de placer un petit duel avec le chef des Martiens. Il arrache la toile de son parapluie pour révéler un redoutable sabre laser (2d de dommages. Et n'oubliez pas de faire « fffoum » ou « bzzoonnng » à chaque coup qu'il porte).
Le décor vous permet de malmener à volonté les bons vieux poncifs du combat final. Ainsi, la scène de la bataille de l'escalier pourrait se dérouler sur un escalator à commande vocale (qui se met à monter ou à descendre selon les ordres du PJ ou du Martien)... N'oubliez pas que se battre contre un adversaire qui se téléporte à tout bout de champ n'est pas de tout repos.
Une fois mis K.O., le chef des Martiens ne reviendra pas, du moins pas dans cet épisode. Il ne reste donc plus aux PJ qu'à gagner les cellules, à libérer les auteurs et leurs camarades, et à s'enfuir avant que les Martiens ne contre-attaquent.

A moins que...

Le chef des Martiens ne se montre plus rusé que les PJ. Dans ce cas, il leur expliquera, les larmes aux yeux, qu'il n'est motivé que par le désir de faire découvrir les joies du jeu de rôle à la population de sa planète. Il les supplie de le laisser emmener ses « invités » sur Mars, « juste pour quelques mois. Je vous jure qu'ils seront bien traités. D'ailleurs, si vous voulez vous en assurer, pourquoi ne viendriez-vous pas aussi ? ». Si les PJ se laissent avoir, ils vont se retrouver sur Mars, enchaînés à des tables de jeu, à essayer de distraire un public de Martiens absolument pas réceptif. L'évasion pourrait faire l'objet d'un autre épisode.

A moins que...

La première offensive des PJ et des autres Toons ne soit un échec. Dans ce cas, les Martiens se replient dans la soucoupe, qui se met à vibrer et à gronder... avant de se polymorpher en un énorme robot de combat en forme de d10 (avec un petit visage maléfique à l'intérieur du 0). Il pourchasse ses adversaires dans toute la forêt, puis attaque le village, avant de s'occuper des PJ (qui auront sans doute le bon sens d'aller se retrancher quelque part). C'est un monstre blindé bourré de lance-rayons, mais il a la même faiblesse que les autres : il ne supporte pas l'eau. Et coup de chance, comme par hasard, il y a une rivière à proximité. ■

Tristan Lhomme
illustration : Rolland Barthélémy



AFFRONTEZ LES LÉGIONS OBSCURES !

BLOOD BERETS

COMPATIBLE AVEC LE JEU DE RÔLE



LE JEU DE RÔLE
TECHNO-FANTASTIQUE



Aide de jeu pour tout univers médiéval-fantastique

Auberges

Ambiances, personnalités, alcôves,



Temple de l'Ultime Renseignement, Sanctuaire du H.M.P.D.M (Homme Mystérieux Pourvoyeur De Mission), Panthéon du « Comment-remettre-ses-joueurs-sur-le-bon-chemin », l'Auberge est au médiéval-fantastique ce que l'armure climatisée est au paladin, le déodorant au troll : indispensable ! Seulement voilà, votre inspiration vient de faire les frais d'un sort de désintégration intempestif, vous n'avez pas prévu que vos joueurs voudraient écumer toutes les tavernes de la ville. Votre dernier cierge vient de se consumer et toujours pas de miracle en vue. Pas de panique ! Notre réseau interdimensionnel de scribes exclusifs a compilé pour vous tous les ingrédients nécessaires à la création rapide d'hostelleries en tous genres.

Bonnes questions...

Pour construire votre auberge, il suffit de se poser les bonnes questions, puis d'y répondre en puisant dans les chapitres suivants :

— l'auberge est-elle standard ou particulière ? ;

— est-elle en ville, sur une route, dans un désert, un lieu très peuplé ? ;

— est-elle luxueuse, normale, très simple, mal famée, sordide ? ;

— est-elle un havre de paix, un lieu animé, une mine à événements ? ;

— l'aubergiste est-il quelqu'un de négligeable ou d'important ?

En termes de jeu, il faut savoir si votre auberge sert juste de départ à une aventure ou si elle destinée à prendre de l'importance dans le scénario. Si elle doit être le quartier général des PJ entre plusieurs explorations, il faut lui donner du cachet et travailler le caractère de l'aubergiste. Si les PJ doivent y rencontrer un PNJ important, le cadre de l'auberge peut servir à mieux le caractériser, à lui donner plus de consistance. En ville, des auberges typées feront ressortir les différences d'ambiance entre les quartiers. Enfin, une bonne auberge peut permettre aux joueurs de souffler un peu entre deux épisodes particulièrement épiques.

L'auberge classique

On ne peut parler d'auberge particulière qu'en faisant référence à une auberge normale type (normale... pour votre monde médiéval favori). Cette dernière est donc assez polyvalente : on peut y boire, y manger, y dormir. Située dans un bourg, elle est seule, ou n'a qu'un seul concurrent. Elle comprend quelques éléments incontournables (voir plans ci-contre) :

— Une salle principale où voyageurs mystérieux, bourgeois affairés, fermiers aisés et ivrognes échangent nouvelles, rumeurs et défis, noyés dans la fumée de l'énorme cheminée.

— Un étage comprenant les appartements de l'aubergiste ainsi que quelques chambres au confort sommaire : une housse de lin bourrée de paille fraîche, de la lumière, une table et un siège en bois. Certains établissements ont un étage supplémentaire et presque tous un grenier pour entreposer le mobilier inutilisé ou des secrets moins avouables.

— Une cave bien remplie. C'est la pierre angulaire d'une réputation. Servez quelques Saint Gros Billion 76 ou un Castel du Barde 81 à vos personnages et vous verrez !

— Une petite écurie où la mule du propriétaire côtoie les montures de voyageurs.

— Un aubergiste, petite célébrité locale, aidé de sa femme (invisible, car aux fourneaux) et de ses enfants ou d'un serveur.

L'auberge complète

Voici un échantillon de tout ce que l'on peut trouver dans les diverses auberges, même si ces éléments ont peu de chance de tous cohabiter dans le même établissement.

- **Salle principale**. C'est parfois la seule et unique pièce, en tous cas la plus belle. Dès qu'elle est un peu vaste, le plafond est soutenu par d'épais madriers sculptés.
- **Salles secondaires**. Uniquement si l'auberge est ancienne, ou spécialement destinée à des groupes disparates (auberge de banquet, en ville).
- **Alcôves**. Isolés dans des boxes clos par des cloisons de chêne et des tentures, ou dans des petites pièces sans fenêtre, ceux qui cherchent l'intimité ou le secret apprécient aussi de voir sans être vus.
- **Comptoir**. Cet élément n'est pas obligatoire. Le tavernier navigue alors des tables aux tonneaux ou à la cuisine.
- **Buffets ou vaisseliers**. Les couverts sont souvent exposés sur des rayons dans la pièce principale (effet décoratif et signe de richesse de l'auberge).
- **Tables et chaises**. Selon la clientèle, de petites table rondes, ou le plus souvent de longues tables de chêne pour dix ou douze convives.
- **Estrade**. En dehors des spectacles, dès qu'il est question de faire danser, l'orchestre (violon, tambourin, flûtes, cornemuse) est de préférence sur une terrasse, ou perché sur une mezzanine.
- **Terrasse, pergola**. Une terrasse dominant la ville, une pergola (terrasse avec une tonnelle de vigne ou de bougainvillées) sont autant d'arguments pour attirer les clients.
- **Tonneaux**. Deux à dix petits tonneaux pour les vins, le cidre, la bière. Plus un ou deux foudres (grands tonneaux ovales de 3 m de haut) dans les grandes hostelleries. Ils sont en général à la cave, sauf dans les petites auberges où l'aubergiste solitaire préfère les avoir à portée de la main.
- **Cave**. On y met les tonneaux, les fromages, parfois le bois s'il n'y a pas d'appentis.
- **Cellier ou appentis**. Annexe de la cave, mais au niveau du sol : on y met les outils, les réserves de vivres qui craignent l'humidité (grain, jambons...), le bois.
- **Cheminée**. Pour chauffer autant que pour la cuisine.
- **Basse-cour**. Même s'il s'approvisionne au marché, le propriétaire élève des poules, des lapins, des khoulis-khoulis pour parer à une arrivée impromptue de voyageurs affamés (même en ville). Il peut y avoir aussi une porcherie.
- **Puits**. Pour laver autant que pour la boisson, l'auberge a son propre puits d'eau potable, souvent accoté à la demeure, ou même à l'intérieur (plus rare, car il inspire une certaine crainte).
- **Chambres**. Les chambres individuelles sont un luxe. On y trouve un lit, une armoire ou un coffre, un broc avec une cuvette, un vase de nuit.
- **Paillasses**. Dans une salle commune séparée en boxes par des demi-cloisons, façon écurie, des bat-flanc couverts de paille ou d'une couverture constituent la couche des clients peu fortunés.
- **Dortoir**. Dans un grenier ou une grange, le sol est jonché de paille, et chacun s'en arrange comme il peut. C'est le lot des vagabonds, des voyageurs fauchés.
- **Écurie**. Elle abrite la monture de l'aubergiste (souvent une mule ou un cheval de trait) et une

— Tu sais comment on se débarrasse d'une troupe de nains ?

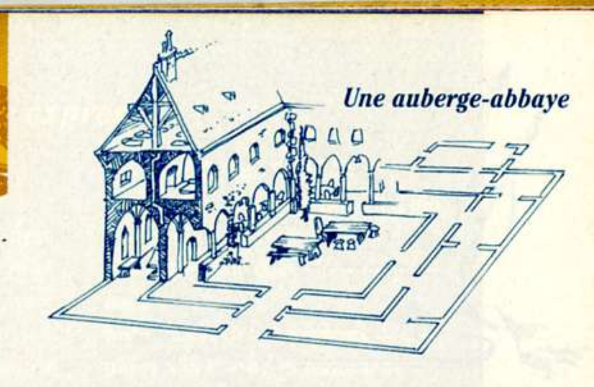
— ...

— On les enferme dans une pièce noire en leur disant qu'elle est pleine d'elfes !

Propos anonymes recueillis au « Dragon claustrophobe »

à la carte

fromage et dessert compris !



Une auberge-abbaye

charrette, et les chevaux des voyageurs. Si l'auberge est importante, un palefrenier s'en occupe et dort dans la réserve de foin au-dessus des animaux. Si c'est un relais de malle-poste, on est sûr d'y trouver un maréchal-ferrant.

● **Chapelle**. Sur les chemins de pèlerinage, une bonne auberge peut disposer d'une petite salle réservée au culte le plus répandu.

Retour aux origines

Pour donner du cachet à une auberge, deux solutions : soit imaginer qu'elle est très ancienne, et qu'avec les rajouts effectués au cours des générations c'est devenu un véritable dédale de couloirs, de cours intérieures, d'escaliers, de salles à l'usage oublié (voire de passages secrets, ou simplement murés) ; soit décider qu'elle s'est installée dans un bâtiment ayant à l'origine d'autres fonctions.

Une abbaye, ou un simple prieuré, avec sa promenade abritée sous les voûtes de pierre entourant un jardin intérieur, peut attirer les nobles amateurs de belles pierres, et son immense réfectoire, agrémenté de tentures et de tapisseries, sera le palais préféré d'officiers fortunés. Les cellules y font des chambres austères mais claires, et les anciens bureaux, souvent lambrissés, des suites princières pour hôtes de marque. Quant aux caves et cryptes, elles peuvent servir à tant d'usages ! Sans oublier l'utilité, pour les rendez-vous galants ou illicites, des anciens souterrains débouchant en des endroits surprenants.

Une ancienne ferme possède souvent un mur d'enceinte et une porte, des murs extérieurs aveugles, pour limiter les incursions des pillards. Ses grands celliers ont autant de salles où des groupes peuvent s'isoler. Les étables sont transformées en écuries, dont le grenier tapissé de paille, à défaut d'être confortable, est chauffé en hiver par les bêtes du dessous. En été, on peut déjeuner en toute tranquillité aux tables installées dans la cour, autour du puits.

Des moulins. Tout en hauteur, un moulin à vent sera divisé par étage : salle principale en bas, chambres des hôtes au-dessus, pièce des hôteliers tout en haut. Un moulin à eau attirera des clients grâce aux charmes de son cadre : cours d'eau, saules, truite au cresson...

Un grenier à grain, vaste bâtiment sans murs intérieurs, peut être aménagé selon la fantaisie de l'aubergiste. Par exemple façon western : les chambres du premier étage donnent sur une mezzanine avec rambarde, qui elle-même domine la salle principale où l'on accède par un escalier. A l'origine destinée à permettre à l'aubergiste de surveiller le moindre coin de son hostellerie, cette disposition est idéale pour les grandes bagarres avec chutes depuis la loggia et sauts héroïques dans les lustres.

Un peu d'ambiance

De toutes ces suggestions, il faut maintenant tirer un portrait d'hostellerie qui corresponde à

UNE AUBERGE CLASSIQUE

Cuisines

Rez de chaussée

Appartement de l'aubergiste

Premier étage

3 carreaux = deux mètres

UNE GRANDE AUBERGE

Chambres du presonnel

Cuisines

Bar

Coulisses

Scène

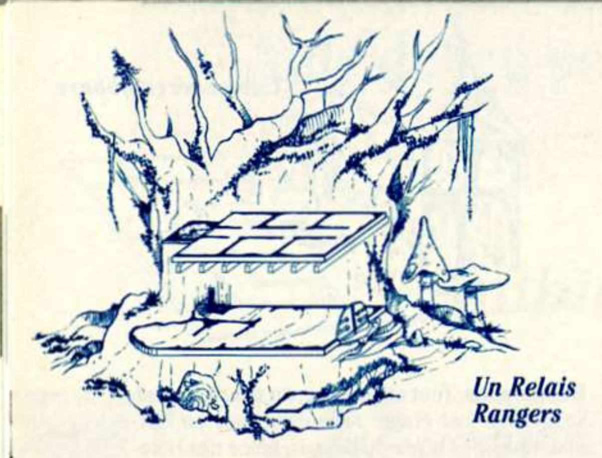
Cabaret

Rez de chaussée

Premier étage

Suite

Appartement de l'aubergiste


Un Relais Rangers

votre idée, mais aussi et surtout à lui donner vie. Gwô et Millord vous donnent leur vision de quelques lieux qui ont frappé leur mémoire. (*N.D.L.R.* : et leur bourse également. Qu'est-ce que c'est que ces notes de frais !)

Les Grandes Auberges

On reconnaît ces établissements à leur architecture délicate, aux enseignes d'émail ou de bronze, trônant sur la place principale. Le voyageur peut y lier de fructueuses amitiés dans l'intimité des lourdes tentures l'isolant au sein même des salles gigantesques. L'immense foyer central, le mobilier de chêne massif, la vaisselle de métal ciselé, les mets raffinés, les liqueurs et le chant des luths offrent un repos luxueux. Le personnel, discret et efficace, porte l'uniforme frappé aux armes du patron. On y trouve tout le confort néo-médiéval : pour le bain, larges bassins contenant de curieux poissons à bulles ou encore système de communication interne par canalisations d'argile portant la recommandation : « Hurlez avant de taper. » Montures et bêtes de somme trouvent un repos mérité dans les écuries spacieuses où palefreniers et maréchal-ferrant leur prodiguent des soins attentifs.

Les Relais Rangers

Pour qui quitte les sentiers battus, de nombreuses tavernes offrent, dans les endroits les plus inattendus, gîte et couvert (enchâssées au creux d'une gorge naturelle, sculptées dans le bois d'un arbre gigantesque). La décoration, simple, vante par quelques bas-reliefs naïfs, les exploits passés du tavernier. On y sert, dans une ambiance virile, des mets aux vertus régénérantes. Le vin est fort et les esprits s'échauffent vite. Toutes les créatures y sont les bienvenues. On y vend décoctions revigorantes, liqueurs aphrodisiaques, plantes en bocaux et un spécialiste peut parfois identifier pour vous une fleur ou un insecte curieux.

Les Sinistres Repaires

A l'orée des forêts profondes ou dans les quartiers sordides des grandes cités, ces bouges immondes sont une mine de mendiants, tire-laines, coupe-gorges, mercenaires et pirates de tous acabits. Dans les vapeurs d'hallucinogènes et d'alcool frelaté, marins ou chefs de bande contemplent le spectacle lascif de quelque créature dénudée dansant sur les tables. Le jeu y est omniprésent, les défis continuels. Un seul enjeu : la vie. Les cadavres sont, selon l'humeur du patron, rejetés dans les eaux bourbeuses attenantes ou exposés entre les candélabres, au-dessus des têtes. Les étrangers, immédiatement repérés, sont la cible d'insultes ou autres vexations. Le respect se paye en monnaie de sang. Dans les arrière-salles, on trouve tout ce que l'argent peut obtenir : hommes, monstres, armes et précieux renseignements. Quant au logis, bien que souvent fourni avec une douce compagnie, il est de piètre qualité. Pour qui veut y goûter le repos, il convient de se méfier que celui-ci ne soit pas éternel. Connaître le signe de ralliement des habitués est souvent le moyen le plus efficace de survivre.

L'aubergiste...

Une auberge, c'est avant tout son aubergiste, ses manies, ses secrets, son âme. Le patron (ou la patronne) compte pour moitié au moins dans le souvenir que votre auberge va laisser aux visiteurs. Sa personnalité, outre la coloration qu'elle donne à l'ambiance, est déterminante pour savoir s'il apportera aux PJ de l'aide, des problèmes, ou les deux. Installé depuis un temps certain, il est intimement mêlé à la vie locale : les buveurs de la région le considèrent un peu comme un oncle, tantôt serviable, tantôt bourru. Et les autorités ou groupes influents tentent plus ou moins activement d'en faire un agent de renseignements. Quant à l'homme lui-même, il peut être :

● **Acquis aux autorités.**

— Par lâcheté : il appelle la garde au moindre trouble.

— Par dette : ayant commis un acte répréhensible « couvert » par un potentat local, il doit en retour lui signaler tout signe suspect, espionner pour lui, même contre ses propres sympathies.

— Par conviction : fidèle partisan du régime en place (il a pu participer à son installation), il en est l'oreille et le serviteur fidèle et actif.

— Par intérêt financier : aidé lors de son installation par un banquier, ou ayant pour clientèle principale les membres d'une guilde influente (de voyageurs... ou de voleurs), il veillera à protéger leurs intérêts.

● **Xénophobe.** Il éprouve du mépris ou une haine féroce vis-à-vis de tout ce qui est étranger ou d'une catégorie d'individus : telle race, ou les rouquins, ou les habitants du comté voisin. Ses raisons ? Instinctives, un souvenir personnel (massacre, humiliation), l'intox de ses clients (à *l'Elfe rôti*, les trois quarts de la clientèle sont des nains).

> ***— Qu'est-ce qui est rouge, avec une carapace, et cuit en quelques secondes en suant de l'eau bénite ?***
> ***— Euh...***
> ***— Un paladin dans le désert !***
>
> **Extrait du recueil « 100 énigmes pour divertir les gardiens de trésor »**

● **Ouvert.** Accueillant, curieux, liant, instruit, il s'intéresse aux gens et aux histoires de lieux lointains. Par philosophie, parce que sa constitution ou sa famille l'empêche de partir lui-même à l'aventure, parce que c'est un aventurier à la retraite (ex-voyageur, marin, caravanier).

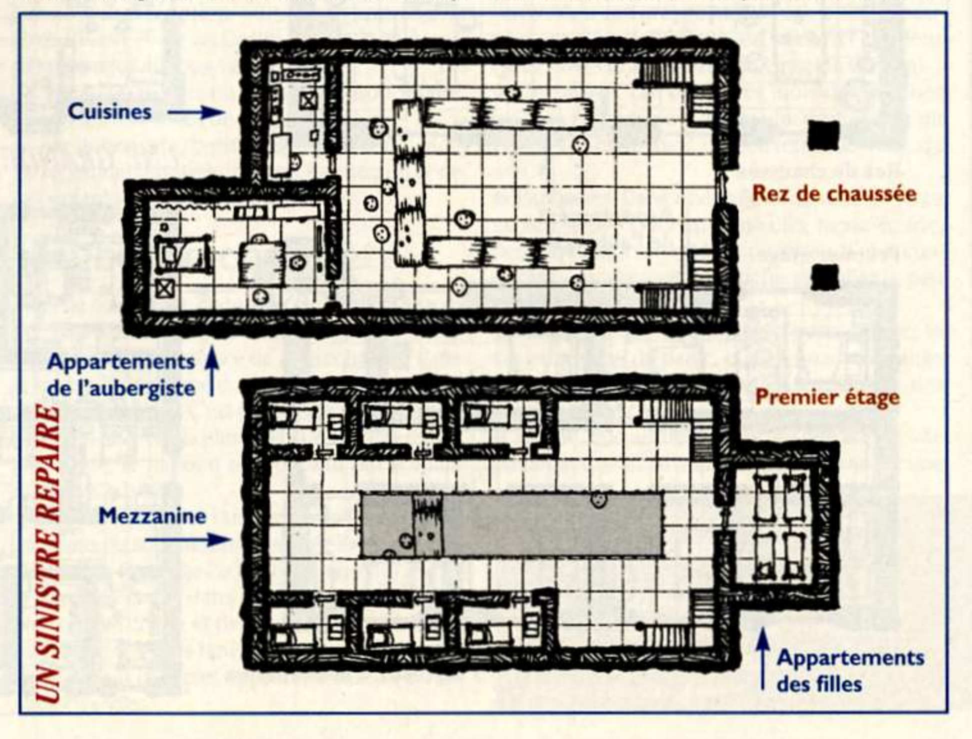
● **Soigneux.** Son auberge est claire, agréable, bien tenue. Il est fiable, peut conserver un objet s'il fait confiance à son propriétaire.

● **Négligeant.** L'auberge est sale, infestée de vermine, les murs s'effritent, les portes grincent ou sont branlantes, la toiture fuit, la nourriture est douteuse, parfois absente, il a des dettes qui pourraient lui valoir un incendie « accidentel » alors que les PJ sont présents.

● **Raffiné.** Qu'elle soit simple ou très décorée, l'auberge est connue à des lieues à la ronde, c'est le rendez-vous de personnes de goût. La cuisine y est appréciée, mais sa réputation vient aussi de petits détails : chambres fleuries, accessoires de barbier à disposition, petite salle avec fauteuils pour les discussions d'affaires, salon pour partager un verre de liqueur, boudoir pour les dames, musiciens...

● **Farceur.** Avec la complicité des habitués de l'auberge, et parfois l'aide d'un ou deux petits sorts, il teste les visiteurs, ou rompt le quotidien par des divertissements et des farces, dont les PJ peuvent être spectateurs ou participants involontaires. Terrible si parmi ses amis se comptent quelque magicien ou pire quelques farfadets, pixies ou sprites.

● **Commerçant.** Tout lui est bon pour s'enrichir au passage, y compris : vendre des informations, vraies ou fausses, ou en acheter, dénoncer des hors-la-loi, monnayer auxdits hors-la-loi





Cuisine express

1d6	Plat	Sauce	Accompagnement
1	Rôti de sanglier	airelles	aux choux (ou aux cèpes s'il a plu)
2	Cuissot de chevreuil	coulis de mûres	à la purée de carottes
3	Pieds de porc	vinaigre et miel	aux oignons frits et clous de girofle
4	Bœuf bouilli	jus de légume	navets
5	Sangsue hachée	gelée d'œil	pommes rôties et pignons de pin
6	Lapin ou poulet	hydromel ou vin	pâtes à la crème et moutarde

le plan du souterrain pour s'échapper, vendre ou acheter du matériel, prendre sa marge sur les transactions qui se font chez lui, louer ses services ou ceux de son personnel, faire l'intermédiaire avec des individus ou groupes difficiles à rencontrer (ermite, magicien, autorités, monastère, groupe clandestin).

... et son équipe

Il est rare que l'aubergiste soit seul. Même célibataire, il trouvera bien un gamin qui, contre gîte (dans un coin d'étable) et couvert (les restes), accomplira les tâches ingrates (nettoyage, vaisselle, service s'il n'est pas trop maladroit). Dans les auberges un peu plus cossues, l'équipe est constituée du couple d'aubergistes, aidé de leurs enfants et/ou de personnel parfois stable, parfois recruté pour de courtes périodes. Une cohabitation qui peut prendre divers visages :

- **L'équipe est soudée**, tant dans le travail que contre les intrus. Même les aides extérieurs finissent par être considérés comme des membres de la famille.
- **La famille est privilégiée**, les serviteurs traités comme des chiens. L'ambiance est mauvaise, les aides se cachent au moindre pépin, les enfants des aubergistes s'amusent à les maltraiter ou les humilier.
- **L'aubergiste règne en tyran** sur sa femme, ses enfant et le personnel. Ceux-ci sont alors unis pour tirer au flanc, plutôt sympathiques avec les étrangers, mais font aussi du lèche-botte pour calmer le maître de céans. Un fils un peu rebelle peut profiter de la présence d'aventuriers compatissants pour faire un coup d'État dans la maison !
- **La chaîne familiale**. En ville surtout, plusieurs auberges peuvent appartenir à une même famille. Le personnel de l'un va alors aider l'autre pour faire face à une affluence subite, ou tout autre problème (ex : le clan Brizure à Laelith, cf. hors-série Casus Belli n° 2).
- **L'aubergiste solitaire**. Sa servante est probablement sa maîtresse, et quelques habitués prêteront main-forte en cas d'incident.
- **L'aubergiste appartient à une confrérie** (de voyageurs, de pèlerins, de convoyeurs ou de messagers) ou une mafia. Le personnel comprend souvent des membres novices de la confrérie, sur lequel il règne avec fermeté mais justesse.
- **Le personnel occasionnel** peut être constitué de : paysan saisonnier désœuvré, voyageur désargenté ou qui attend un rendez-vous une saison de plus que prévu, pèlerin, homme à tout faire du bourg qui remplace un serveur malade, ancien compagnon du propriétaire.
- **Les membres de la famille de l'aubergiste**, en dehors de leur lien de parenté et de leur rôle, peuvent être ou avoir été : bûcheron, chasseur, cuisinier, soldat en permission ou démobilisé, cavalier (messager/ estafette), rebouteux, herboriste, écrivain public, palefrenier, maréchal-ferrant, jongleur, conteur, jardinier, charpentier…

Petit tour des propriétaires

Voici quelques personnalités à utiliser sur place ou à emporter.

Tsobal le vif, du *Prince bleu*
Arbalétrier d'élite du prince Philiric, Tsobal était du dernier assaut contre le fort de l'usurpateur Stomglud, dont il trucida moult guerriers, mais épargna la robuste cuisinière Rouméline (aussi douée pour l'art culinaire que redoutable avec une poêle dans chaque main), qu'il enleva, maria et mit à sa propre cuisine lorsqu'il quitta les armes. Dix ans plus tard, le *Prince bleu* accueille les commis voyageurs amateurs de bonne chère et les officiers du prince, les anciens camarades de Tsobal, se réunissent dans une arrière-salle pour se détendre, boire à la santé du prince Philiric et vanter leurs faits d'armes ou de cœur. Et si quelque menace extérieure suscite la mobilisation de troupes irrégulières, l'habitude veut que ce soit sa cour qui serve de lieu de rassemblement. Inutile de préciser que les vols sont rares au *Prince bleu*.

Maître Lhaume du *Gourmet Paladin*
En passant le seuil de sa riante taverne, on ne peut échapper à l'accolade virile de cette force de la nature de près de 2 mètres. Ses 140 kilos de chair musculeuse et rebondie vous englobent l'espace d'un instant tandis qu'un rire joyeux s'échappe de sa mâchoire puissante. Maître Lhaume est comme ça : bon vivant et hâbleur, il aime beaucoup les étrangers… très saignants et avec un peu de sel. Car derrière cet air enjoué et naïf se cache un redoutable prédateur nocturne. Maître Lhaume, noctambule et loup-garou de son état, dévore à chaque cycle lunaire l'un de ses clients. A ce jour, tous ceux qui ont percé son secret reposent au fond de son vaste estomac.

Voll K'Hoff du *Khouli-khouli bondissant*
Grand chasseur de khouli-khouli (volatile agressif et voleur affublé d'un chant rauque et d'une dentition digne d'un loup) devant l'Éternel, Voll le Tenace mène son auberge et ses gens d'une poigne de fer. A chaque nouveau venu, il raconte à grand renfort d'élixir maison (40 % de chance de sombrer dans le coma au premier verre) et de grands gestes ses meilleures traques en désignant les dizaines de trophées qui empestent toute l'auberge. Il connaît la région comme sa poche et, s'il y a du vin et des khoulis-khoulis, il se laissera emmener à l'aventure.

L'envers du décor

Sous le plancher, la cave
Chaque auberge possède un lieu frais où reposent les meilleurs crus. Mais derrière ces tonneaux sagement rangés et ces murs de terre se cachent bien des mystères :

— Où mène ce couloir que l'on découvre en faisant pivoter le linteau de la porte ? Vers un réseau souterrain courant sous la ville et permettant d'accéder à d'autres auberges, aux appartements d'un noble ou d'une confrérie ? Plonge-t-il dans les entrailles de la terre, cloaque sordide, royaume des parias et des monstres ? Rejoint-il une rivière souterraine aux vertus mystérieuses, ou un lieu de culte impie, ou simplement le puits dans le jardin ?

— Quel est donc l'utilité de cette vaste pièce encombrée de cornues, d'éprouvettes et d'alambics en cuivre ? Laboratoire clandestin pour l'élaboration de poisons puissants ou salle d'expériences diaboliques ?

— A qui sont destinés ces chaînes et ces instruments de torture ? Aux mauvais payeurs ou à ceux qui arriveraient par quelque habile rampe directement de leur lit jusqu'entre les griffes d'un aubergiste tortionnaire ?

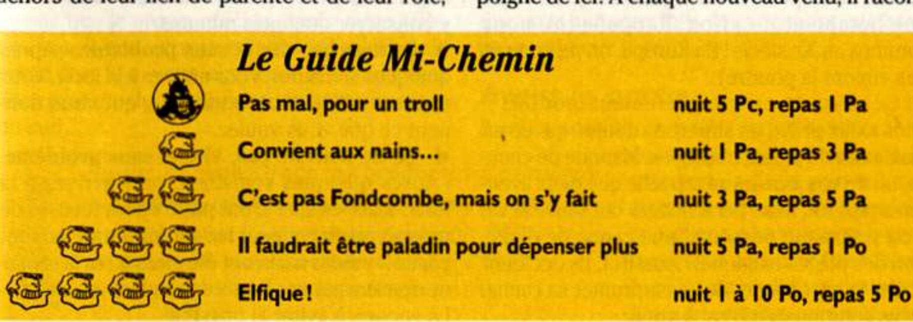
Détails pratiques

Cuisine express
Vos personnages affamés arrivent à l'improviste et vous n'avez rien prévu ? Prenez un dé à six faces, lancez-le trois fois de suite et traduisez la combinaison obtenue en lisant dans la table ci-dessus. C'est prêt !

Le Guide Mi-Chemin
Ce prestigieux ouvrage présente les principales catégories d'auberges où vos personnages pourront traîner leur armure. Un système de cotation permet de se faire une idée de la qualité et du prix moyen des prestations (voir ci-contre).

Au coin du feu
Que serait une auberge sans un inconnu qui raconte de fabuleuses histoires au coin de la cheminée ? Qu'elles soient exactes ou entièrement fausses, elles peuvent constituer une excellente base pour une péripétie secondaire ou même un scénario. Vous trouverez une table de génération de scénarios dans Casus n° 81 (voir Sous les dés, l'Idée…) qui vous aidera aussi à inventer des rumeurs en trois coups de dés…

Christophe Debien et Didier Guiserix
illustration : Bernard Bittler
plans : Cyrille Daujean et Didier Guiserix



Le Guide Mi-Chemin

Pas mal, pour un troll	nuit 5 Pc, repas 1 Pa
Convient aux nains…	nuit 1 Pa, repas 3 Pa
C'est pas Fondcombe, mais on s'y fait	nuit 3 Pa, repas 5 Pa
Il faudrait être paladin pour dépenser plus	nuit 5 Pa, repas 1 Po
Elfique !	nuit 1 à 10 Po, repas 5 Po



L'école du jeu de rôle

Comment improviser

Que vous en soyez à votre première ou votre centième partie, le risque est toujours là : quel que soit le degré de préparation de votre scénario, rien ne vous évitera d'avoir à improviser, à un moment ou à un autre. Voici quelques conseils qui vous aideront à vous en sortir.

Le problème

Il est fort simple : aucun scénario, aussi détaillé soit-il, n'est en mesure de tout prévoir. L'auteur a travaillé seul, ou l'a fait tester à un ou deux groupes d'amis… mais vous pouvez compter sur les joueurs pour vous poser des questions imprévues, ou pour faire carrément le contraire de ce que le scénariste a considéré comme le déroulement probable.

Dans ce cas, vous allez devoir leur apporter une réponse. Cela peut aller du détail mineur à la refonte complète du scénario, en pleine partie. Après tout, la grande supériorité des meneurs de jeu humains sur les ordinateurs c'est leur capacité à s'adapter…

Pas de panique

Même si vous avez l'impression que les demandes des joueurs sont à des lieues de ce que vous aviez prévu, restez calme ! Principe de base : ne jamais leur montrer que vous êtes complètement dépassé. Quelle que soit la situation, donnez-leur toujours l'impression que vous avez tout prévu et que vous êtes parfaitement à l'aise… même si, en fait, vous êtes en train de chercher frénétiquement un moyen de les sortir d'un cul-de-sac.

Se fixer des limites

En fait, votre liberté d'action va dépendre de votre imagination, mais aussi du temps que vous aurez à consacrer au scénario, et aux désirs des joueurs. S'il s'agit d'un scénario conçu pour commencer à 20 h et finir à minuit, vous serez obligé d'être un peu tyrannique, quitte à « forcer » parfois les personnages à revenir dans le fil de l'histoire (c'est dommage, mais mieux vaut expliquer « si vous faites cela, l'aventure ne sera jamais terminée », que de s'enliser dans une improvisation poussive). Si au contraire vous jouez en campagne et que l'aventure peut s'étaler sans peine sur plusieurs séances, laissez-vous aller, mais à une seule condition : que chacun des personnages ait quelque chose d'intéressant à faire. Improviser c'est bien, mais faites-le pour le groupe entier, pas pour quelqu'un d'isolé.

Résoudre les problèmes simples

Trois grands types de situation risquent de vous obliger à improviser. Les voici, classés par ordre d'importance croissante.

Détails ou solutions non prévues

Tout d'abord vous devez estimer si la demande des joueurs a une incidence majeure sur le scénario, et ensuite si elle est logique avec le monde dans lequel vous jouez.

A) Rien ne change

Les personnages cherchent du matériel standard, des renseignements annexes, etc. Comme nous l'avons vu dans notre numéro précédent (Impliquer les personnages), le tout est de ne pas disperser les joueurs et donc de traiter les demandes en bloc. Ce qui permet de répondre rapidement (« Oui, tu connais les horaires des prochains bateaux. Non, il faut deux mois pour fabriquer une armure de plates… »).

B) C'est impossible

Certains joueurs ont élevé la formulation de demandes soi-disant anodines (mais en fait capables de remettre l'univers de jeu en cause) au rang d'un art. Veillez soigneusement à la cohérence de votre monde (« Et alors, je prends du soufre, du salpêtre et du charbon et je fabrique une bombe et… » « Non. Rappelle-toi, nous sommes au XIe siècle ! En Europe, on ne connaît pas encore la poudre).

C) Le scénario est complètement modifié

Vous aviez prévu un superbe « donjon » avec un maximum de pièges magiques. Manque de chance, un de vos joueurs se rappelle que deux aventures plus tôt, leurs personnages ont sauvé la vie d'un prêtre qui possédait une canne de détection des pièges magiques. Aussitôt, ils décident d'aller le retrouver et de lui emprunter sa canne. Trois solutions s'offrent à vous :

- **Vous pouvez récompensez leur astuce** (« Oui il vous prête sa canne ! »). Auquel cas vous aurez à imaginer rapidement une suite au « donjon » qui va être rapidement visité. Vous pouvez aussi être mesquin (« Vous arrivez chez le prêtre, on vous apprend qu'il est mort et que ses possessions ont été volées. Toutes ? Oui, toutes ! »). Cette solution est envisageable mais je la déconseille : premièrement, vos joueurs ne seront pas dupes et remettront ensuite en cause votre impartialité (la difficulté étant également de trouver des excuses crédibles et toujours différentes) ; deuxièmement, les chances qu'ils abandonnent réellement leur aventure pour une quête personnelle augmentent (« Trouvons les assassins pour le venger… et récupérer le bâton magique »). C'est conclure une improvisation pour déboucher sur une plus grande encore.
- **Vous pouvez essayer d'être un peu plus malin.** Par exemple, décider que le bâton magique a un nombre de charges limité.

Mais surtout restez ouvert. Si un joueur trouve une astuce géniale pour arriver au trésor en évitant tous les pièges, si les personnages s'éloignent de la citadelle que le scénario doit leur faire visiter, laissez-les faire. Puis glissez (ou mieux, faites glisser par un PNJ) la réflexion suivante : « C'était vraiment facile ! Peut-être que l'ensemble de la forteresse est aussi facile à visiter, et qu'il reste encore des tas de trésors (livres, objets magiques, etc.) ? » Vous verrez bien qu'ils reviendront d'eux-mêmes là où vous vouliez les amener.

Partir au loin

Les personnages ont décidé de faire quelque chose d'imprévu et de long. Par exemple, ils doivent aller dans une région infestée de zombies. Vous avez déjà prévu tout le déroulement de l'expédition. Ils n'ont plus qu'à se mettre en route. Mais… L'un d'eux se souvient que les elfes de l'ouest ont la réputation de fabriquer des armes magiques extraordinaires. Et voilà tout le groupe parti en quête d'une forêt elfique, où ils pourront acheter des épées tueuses de morts-vivants.

Si vous ne vous sentez pas d'improviser un épisode complet, ou si vous n'en avez pas le temps, ramenez-les dans l'histoire. Mais si possible, faites-le en douceur (la « douceur » étant une notion relative. Dans l'exemple précédent, ils pourraient rencontrer une colonne de réfugiés venus du nord. Il semble que les morts-vivants soient passés à l'offensive et qu'ils massacrent les compatriotes des PJ. Dans ces conditions, il est urgent d'agir. Plus question de perdre un mois à courir les bois).

Plusieurs façons de gérer la situation s'appliquent aussi dans ce cas. Simplement, au lieu de la résumer en une phrase ou deux, vous devrez y consacrer quelques minutes.

- **Ça marche, vite et sans problème.** « Après quelques semaines, vous arrivez à la forêt. Vous exposez votre cause aux elfes, qui vous donnent ce que vous voulez. »
- **Ça ne marche pas, vite et sans problème.** « Après quelques semaines, vous arrivez à la forêt. Mais les elfes n'ont pas d'épées tueuses de morts-vivants/veulent les garder pour eux/sont partis il y a des mois/ont été massacrés la semaine dernière par une horde de zombies (au choix). » Là encore, à éviter si possible.



● **Ça marche, mais cela entraîne de nouvelles complications.** « Les elfes acceptent de vous prêter deux épées magiques, à condition que vous leur rendiez un petit service en échange. Ils veulent que vous répandiez un sac de graines au centre de la nécropole. » (A vous d'imaginer l'effet des graines. Soyez sûr que les joueurs vont se creuser la cervelle pendant des heures… Et comme ils sont censés le faire après la défaite du roi-sorcier de service, vous avez le temps d'y penser.) Le principal avantage de cette méthode est de vous permettre d'enchaîner « naturellement » vos scénarios. Une fois les zombies défaits, vos personnages vont sans doute passer un bon moment à lutter contre les ambitions impérialistes des elfes, désireux de reboiserà eux seuls tout le continent…

● **Ça marche, et ça tombe bien**, vous aimez les elfes, les forêts, les ballades et les longues histoires… Vous en profitez donc pour leur raconter le voyage. Puis vous utilisez toutes les règles du jeu relatives à la vie en extérieur (gibier, couchage…). Et pourquoi ne pas glisser la rencontre avec l'écuyer de la reine de elfes, l'histoire tragique qu'il raconte au coin du feu, les épreuves de loyauté que les elfes demandent en échange des services, leurs quêtes héroïques. Soit vos joueurs apprécient et c'est tant mieux, soit ils décident que finalement, les morts-vivants sont plus intéressants que les elfes : eux au moins ne parlent pas et on peut leur taper dessus.

L'improvisation totale

Il arrive enfin que les événements échappent totalement à votre contrôle, et que vous vous retrouviez en train de faire jouer quelque chose qui n'a aucun lien avec votre histoire. Ainsi, imaginons que le groupe décide, après mûre réflexion, que le nord et ses morts-vivants se débrouilleront fort bien sans eux. Tout le monde veut aller profiter du soleil dans un petit royaume du sud… Même dans ce genre de situation, vous pouvez encore les ramener dans le scénario (voir ci-dessus… Ou après huit jours de vacances, les morts-vivants attaquent la ville où ils se trouvent. Ou, plus subtil, tout le monde sait qu'ils ont fui et on commence à les traiter de lâches. Après la curiosité, l'amour-propre est le levier le plus puissant dont vous disposez).

Mais est-il indispensable de leur faire combattre des zombies ? La jolie servante que l'un des PJ a décidé de séduire a un petit ami très costaud et très jaloux… Il y a dans leur nouveau refuge une organisation criminelle qui n'arrive pas à croire que des héros de leur réputation soient simplement « en vacances »… Le vendeur de beignets du coin de la rue sert d'agent de renseignements à une organisation puissante et mystérieuse, etc.* Mais dans ce cas, vous devrez vous lancer dans un tout nouveau scénario, et seule votre imagination pourra vous guider. Le tout est de prévoir une intrigue suffisamment simple pour être résolue en une soirée. Et vous laisser le temps de préparer la prochaine séance.

Trucs, astuces et conseils

Des incohérences ? Où ça ?

Bien entendu, personne ne peut sortir un scénario parfait de son chapeau sans préparation. Si vous vous lancez dans une improvisation totale, il y aura forcément des failles et des absurdités dans votre histoire. Les joueurs sont généralement compréhensifs… Essayez néanmoins de prendre des notes au fur et à mesure que vous inventez. Cela vous donnera une base pour préparer la suite.

Avant la partie

Il est impossible de parler improvisation sans consacrer quelques mots à la préparation de la partie. Vous avez lu le scénario plusieurs fois, en surlignant les passages importants, vous avez peut-être réfléchi à quelques répliques destinées à poser certains personnages-non-joueurs (PNJ)… Maintenant, essayez de réfléchir aux « trous » de l'histoire. Il y en a forcément : aucune aventure ne couvre toutes les possibilités.

Les aventuriers sont en ville et le scénario prévoit qu'ils doivent partir dans la grande forêt sauvage au nord du continent ? Soyez sûr que les personnages vont passer un certain temps à acheter du matériel de camping. Si vous êtes courageux, vous pouvez préparer la liste des articles disponibles, créer un vendeur-PNJ, etc. Mais vous pouvez aussi, et c'est nettement moins fatiguant, vous rappeler de cette éventualité et vous tenir prêt à bricoler quelque chose sur le moment, en fonction des circonstances. Faites attention toutefois, les joueurs (et donc les personnages) sont souvent habitués à avoir du matériel, et à être bien supérieurs (en force de combat) au *vulgum pecus*. Si vous avez prévu dans votre scénario qu'ils se retrouvent sans matériel et sans argent, les chances pour qu'ils fassent un casse sont de l'ordre de 98 %. Et cela prendra bien deux à trois heures de jeu. Ne forcez donc pas le destin, si vous mettez les personnages dans une situation difficile, prévoyez qu'ils utiliseront tous les moyens pour s'en sortir, leur désir de survie étant très souvent supérieur à celui de réussir la mission (à part, peut-être, pour les preux chevaliers).

Voici quelques exemples de situations auxquelles il faut vous attendre dans chaque aventure :

— l'achat de matériel (et, dans les univers où le port d'armes est réglementé, les tentatives pour se procurer des armes lourdes au marché noir) ;
— le séjour à l'auberge/à l'hôtel ;
— la recherche frénétique d'un PNJ qui n'est évoqué qu'en deux lignes dans votre scénario ;
— les questions d'histoire/géographie/politique à propos de la région dans laquelle ils se trouvent ;
— la visite touristique de la ville où ils viennent d'arriver ;
— chaque groupe de joueurs et chaque personnage a ses propres habitudes. Si, par exemple, il y a un ménestrel parmi vos PJ, attendez-vous à ce qu'à chaque halte, il gratifie les villageois

** Voir le petit générateur de scénario dans « Sous les dés, l'Idée » du n° 81.*

▷

DESTINATION AVENTURE

Sujets abordés dans les précédents numéros

- Comment choisir son premier jeu de rôle (n° 78)
- Comment lire une règle de jeu de rôle (n° 79)
- L'auberge de la peur, une mini aventure (n° 80)
- Comment impliquer les personnages (n° 81)



Glossaire

Termes génériques

Background : Toile de fond. Désigne dans un jeu le contexte géographique, historique, biologique et sociologique d'un univers ou d'un personnage.

Campagne : terme tiré du vocabulaire militaire. Une campagne est une suite de scénarios qui s'enchaînent et peuvent représenter plusieurs années de la vie du personnage.

Écran : Paravent en carton, qui présente un dessin d'ambiance face aux joueurs et un résumé des règles du côté du meneur de jeu. Il sert à cacher le matériel du meneur de jeu à la vue des joueurs.

Feuille de personnage : Feuille sur laquelle sont reportées toutes les caractéristiques chiffrées qui serviront à gérer le personnage (des exemples sont donnés dans nos Épreuves du feu).

GN : Grandeur-nature.

Grandeur-nature : Ou jeu de rôle grandeur nature (type de jeu où les participants se déguisent et jouent « en situation » des aventures).

JdP : Jeu de plateau (jeu de société à thème stratégique ou de simulation).

JdR : Jeu de rôle. Jeu de dialogue où des joueurs incarnent des personnages dans une aventure qu'ils vivent en interaction avec un meneur de jeu, suivant un scénario et des règles écrites, mais en improvisant.

JpC : Jeu par correspondance. Jeu de simulation tactique ou stratégique où des ordres sont envoyés périodiquement à un arbitre qui gère la partie.

Killer : Jeu grandeur nature ou jeu de l'assassin (sorte de chasse à l'homme où les participants doivent mutuellement s'éliminer. Il ne contient pas d'éléments de jeu de rôle).

MJ : Meneur de jeu, celui qui dirige la partie de jeu de rôle.

Murder-party : Soirée meurtre (soirée grandeur nature à thème où un meurtre fictif est commis, et que les autres participants doivent élucider).

PJ : Personnages joueurs (les personnages qui sont incarnés par les joueurs).

PNJ : Personnages Non joueurs (les personnages qui sont animés par le meneur de jeu).

Rôliste : Terme inventé par Casus Belli et désignant un(e) joueur(se) de jeu de rôle.

Roleplay : Action de jouer un rôle, au sens théâtral du terme. On lui préfère parfois le terme jeu d'acteur.

Scénario : Trame de l'histoire que suit le meneur de jeu et dans laquelle les personnages interviennent.

Scénario linéaire : Scénario dans lequel chaque situation entraîne la suivante. Opposé au scénario ouvert.

Scénario ouvert : Dans lequel chaque situation peut déboucher sur plusieurs autres. Les joueurs ont de multiples voies pour atteindre leur but. Opposé au scénario linéaire.

Semi-réel : Autre terme désignant les grandeur-natures.

Supplément : Ou extension. Livret qui contient des règles additionnelles, du background ou des scénarios ; ou un mélange des trois, et qui complète donc un jeu.

Wargame : Jeu stratégique ou tactique permettant de simuler des conflits militaires.

Termes propres à des jeux de rôle

Dom. : Dommages, ou dégâts (indique les dommages causés à un adversaire, en général en terme de points de vie).

D6, d10, d100 : Désigne des dés spéciaux à lancer, le chiffre désignant le nombre de faces (un D6 est un simple dé normal). Par exemple 2d6 signifie : lancer deux dés normaux, et additionner les chiffres. Un d100 n'existe pas réellement mais consiste en deux lancers de dés à 10 faces (un pour les dizaines, un pour les unités).

Niveau : Mesure la progression d'un personnage dans sa spécialité (un débutant est de niveau 1, la progression pouvant aller suivant les jeux jusque 20, 30 ou 50...)

Paladin : Type de personnage du jeu AD&D, l'équivalent d'un preux chevalier.

PV ou PdV : Points de Vie (mesure la vitalité du personnage).

d'un petit récital et qu'en ville, il courre les luthiers pendant que les autres explorent les tavernes.

Apprenez à anticiper

Dans l'absolu, vous devez toujours avoir au moins une longueur d'avance sur le groupe, et avoir une ou deux solutions déjà prêtes au moment où ils commencent à se rendre compte qu'ils ont un problème. Cela ne vient qu'avec la pratique, malheureusement. Mais rappelez-vous : il n'est pas besoin qu'ils soient libres de leurs mouvements... mais il faut à tout prix qu'ils en aient l'impression.

Prenez les idées là où elles se trouvent

Vous n'êtes pas obligé de travailler tout seul. Vous avez, sous la main, trois grandes sources d'idées :

● **Les joueurs**. Vous devez être attentif à tout ce qu'ils disent. Ecouter le groupe discuter de sa situation est souvent très instructif. Après tout, vous avez en face de vous quatre ou cinq cerveaux en pleine ébullition... qui produisent beaucoup d'idées... (Un joueur à un autre : « Non et non ! On ne va pas dans les marais ! Je déteste les marais ! On s'y perd, c'est plein de sables mouvants, de sangsues ! Et si ça se trouve, il y a des trolls, dans ton marais ! » Le MJ, en lui-même : « Parfait ! Dans le scénario, il n'y avait rien sur les marais. Nous disions donc : sangsues, sables mouvants, trolls... »)

● **Le scénario**. Même s'ils partent dans une direction diamétralement opposée à celle que vous aviez prévue, vous pourrez certainement en tirer des choses. Un PNJ... un lieu... une description... Tout cela peut être « cannibalisé » discrètement, quitte à y faire quelques changements. Supposons par exemple que les PJ aient décidé de gagner leur destination par bateau, au lieu de s'y rendre à pied comme prévu. Votre scénario indique qu'au troisième jour de voyage, ils rencontrent un marchand, et que le lendemain, ils sont attaqués par des brigands. Il serait dommage de les priver de tout ça parce qu'ils n'ont pas pris la « bonne » route ! Le marchand a donc embarqué sur le même bateau qu'eux. Et les brigands, si on leur donne un petit vaisseau rapide, feront d'excellents pirates. Il suffit de remplacer leur compétence « Monter à cheval » par « Navigation », et le tour est joué !

Ce truc est particulièrement utile pour les choses qu'il est difficile d'improviser de A à Z en une minute, notamment les plans et les caractéristiques techniques des PNJ. (Gardez sous la main une poignée de PNJ multiusages. Faites-vous des fiches, et emmenez-les à chaque partie. Parmi les PNJ qui servent toujours : l'aubergiste-barman-hôtelier, la bande de gamins des rues, le boutiquier, le chauffeur de taxi/caravanier... L'improvisation, c'est bien, mais une bonne préparation rend bien des services...)

● **Le monde extérieur**. Il est plein de scènes, de gens et de répliques prêts à être réutilisés. C'est la raison d'être de la rubrique Inspis (Universalis, BD, SF/Fantastique) proposée dans chaque numéro de Casus Belli. Films, livres, revues... gorgez-vous d'images et de descriptions. Gardez les oreilles grandes ouvertes, à l'affût de tout ce qui pourra vous être utile plus tard. Lorsque vous vous sentez coincé et à court d'idées, pensez aux films que vous avez vus, aux livres que vous avez lus. Vous y récupérerez sûrement quelques images ou détails pittoresques.

L'art de gagner du temps

Bien entendu, dans l'absolu, vous êtes censé faire tout cela (et bien d'autres choses encore !) instantanément. Cela viendra avec la pratique... mais d'ici là, voici quelques trucs pour vous faire gagner les quelques précieuses minutes dont vous aurez besoin pour imaginer la suite.

● **Filer à la cuisine chercher du café**. Variantes : aller aux toilettes, profiter de ce qu'un joueur soit sorti de la pièce pour une raison ou une autre. Ceux qui restent en profitent généralement pour parler, cinéma, jeu de cartes, etc. Résistez à la tentation de vous joindre à la conversation et essayez de résoudre les problèmes qu'ils sont en train de vous poser.

Vous n'êtes pas tout seuls !

Dans les cercles d'initiation Casus Belli, des gens compétents vous aident à faire vos premiers pas.

Voir liste dans la rubrique Clubs.

● **Posez-leur une question**. N'importe laquelle, pourvu qu'elle les oblige à réfléchir une minute ou deux... ce qui vous donne le temps dont vous avez besoin. Voici quelques exemples :

— Qui marche en tête ? (variantes : qui ouvre la porte, qui tient la torche, que tenez-vous en main).

— Alors, que pensez-vous de la situation ? (à utiliser dans les moments calmes du scénario. Présente l'avantage annexe de déboucher parfois sur des spéculations fiévreuses).

Cette méthode est très pratique, mais présente un gros inconvénient : vous ne pouvez pas réfléchir tranquillement car vous êtes obligé de prêter un minimum d'attention à leurs réponses, ou au moins de faire semblant.

● **Feuilleter le scénario en grognant** lorsqu'on vous pose une question. C'est efficace, mais n'en abusez pas, sous peine de les voir relâcher leur attention.

Avec tout ça, vous devriez avoir de quoi faire vos premiers pas. Ensuite, vous verrez, c'est de plus en plus facile...

Tristan Lhomme
& Amédée Adifas
illustration : Christian Casoni

Le mini magazine

Nous voici de retour après la parution du *Simulacres* nouveau et du jeu *SangDragon*, respectivement numéros 10 et 11 des hors-série de *Casus Belli*. Pour l'instant, nous attendons de savoir si le jeu vous a plu pour planifier de nouvelles parutions. D'ici là, Le petit capharnaüm répondra à vos questions et attentes. N'hésitez donc pas à nous écrire.

Les animaux de monte

Un de nos lecteurs nous a fait remarquer que le bestiaire péchait au moins par une énorme omission : celle du cheval, animal commun s'il en est. Plutôt que de vous donner uniquement ses caractéristiques, nous avons choisi de vous présenter également d'autres animaux qui peuvent servir de monture. De plus, nous vous fournissons leurs caractéristiques pour gérer les poursuites (d'après les règles détaillées dans *Simulacres*, p. 44-45), ainsi que quelques précisions.

Cheval

Test de Combat : 6. Test de Perception : 7.
Points de vie : 5. Points de souffle : 6.
Points d'Énergie : 1 à 2. Puissance : 0 à 1.
Rapidité : 0 à 2.
Armure : 0/0/0 (0/0/1 pour les chevaux de trait).
Dégâts : [C]PV et [F]PS (ruade) ou [A]PV et [E]PS (piétinement).
Test de course : 6 à 11. Test de saut : 7 à 11.
Déplacement : 3 (1) [E].
Il existe de nombreuses espèces de chevaux. Les plus rapides auront un Test de course et le maximum en Rapidité. Les chevaux de trait auront plutôt de la Puissance. Un cheval normal a un seul point d'Énergie, une Puissance de 0, une Rapidité de 1, un Test de course de 10 et un Test de saut de 9.

Loup géant

Test de Combat : 9. Test de Perception : 9.
Points de vie : 5. Points de souffle : 6.
Points d'Énergie : 1. Puissance : 1.
Armure : 0/0/1.
Dégâts : [D]PV.
Test de course : 8 à 9.
Déplacement : 2 (1) [C].
Les loups géants font 1,40 m au garrot et sont souvent montés par des orques. Ils ne sont pas spécialement rapides mais leur endurance est grande et ils sont plus agiles dans les sous-bois que les chevaux. Leur élevage est facile mais il est difficile de les dresser, ils sont notamment désobéissants quand, en plein combat, ils sentent l'odeur du sang.

Aigle géant

Habitat : hautes montagnes.
Test de Combat : 9. Test de Perception : 10.
Points de vie : 5. Points de souffle : 4.
Points d'Énergie : 2. Puissance : 1. Rapidité : 1.
Armure : 0/0/0.
Dégâts : [C]PV.
Test de vol : 10.
Déplacement : 3 (3) [G].
Les aigles géants font environ 7 mètres d'envergure. Ils sont rarement dressés, mais quand c'est le cas c'est par des petits humanoïdes montagnards (équivalents aux kobolds). Le déplacement en vol est ramené approximativement à un déplacement terrestre « à vol d'oiseau ».

Dragon d'Harad

(voir *SangDragon* p. 49)
Test de vol : 11.
Déplacement : 7 (5) [H].
Ce sont les seuls dragons pouvant être montés par des humains (et encore, seuls les chevaliers d'Harad peuvent le faire).

Dragon volant adulte

(voir *SangDragon* p. 49 ou *Simulacres* p. 71).
Test de vol : 12.
Déplacement : 8 (4) [I].

Résumé des règles de déplacement

Définition du déplacement

On définit le déplacement par un intitulé de la forme T (M) [V].
T est la taille de l'objet ou de la créature qui se déplace. Elle varie entre 1 (taille minimale choisie pour un même type de poursuivant) à 8 (taille maximale).
M est la maniabilité. En fait c'est la taille en dessous de laquelle on ne peut plus se déplacer. Ainsi un dragon de taille 8 et de maniabilité 6 ne peut pas voler dans des cavernes plus petites que la taille 6.
[V] est la vitesse. Elle se calcule sur la table normale des « dégâts » de *Simulacres*. Et son résultat se lit en nombre de cases de déplacement.

Vitesse actualisée

La vitesse réelle du véhicule (ou de l'animal) n'est plus la vitesse maximale, elle est modifiée par le terrain sur lequel les véhicules évoluent. La règle est la suivante : on diminue d'une colonne la vitesse d'un véhicule par unité de différence entre sa taille et celle de la voie qu'il emprunte. Un véhicule ne peut pas circuler sur une voie inférieure à sa maniabilité.





du jeu Simulacres

Exemple : Un cheval est défini par 3 (1) [E]. S'il se déplace sur une route (taille 6), on fait un Test de course normal (de 10). Si le Test réussit, on lit dans la colonne [E], après avoir rajouté 2d6 (comme avec les armes) pour savoir de combien de « cases » le cheval a progressé par rapport à son adversaire. En fait, si le Test échoue, cela ne veut pas dire que le cheval ne bouge pas, cela signifie juste qu'il se déplace à une vitesse similaire à celle de son adversaire. Si le cheval empruntait un sous-bois (taille 2), sa vitesse passerait à [E] moins 1 colonne, soit [D].

Règles complémentaires

Les différents types de terrain

Suivant la nature du terrain où se déroule la poursuite, un facteur de maniabilité est donné. Il va de 1 (forêt dense) à 10 (désert plat de pierre dure). Le petit schéma ci-contre vous fournira les valeurs les plus courantes. S'il s'agit de poursuite en vol, la maniabilité dépend de la taille de la zone où l'on vole : de 1 (taille d'un aigle) à 10 (ciel ouvert). Des conditions météo défavorables peuvent également diminuer la maniabilité (par exemple, une tempête peut être considérée comme empêchant de voler les créatures de maniabilité inférieure à 6).

Animal monté

Lorsqu'il s'agit d'une poursuite entre animaux seuls, chacun fait son Test de course, avec la possibilité d'utiliser ses points d'Énergie. Par contre, si l'animal est monté, le Test se fait avec sa valeur mais en y ajoutant le score d'Équitation du cavalier. Les points d'Énergie sont alors toujours ceux de l'animal, mais le cavalier ne peut les faire utiliser à sa monture que s'il a un score de +1 ou supérieur au talent d'Équitation.

Autres « véhicules »

À titre de comparaison, on pourra utiliser les valeurs de déplacement suivantes (pour les poursuites bien sûr) :

- **Un homme** : 1 (1) [B]. Test de course : Corps + Action + Humain + Athlétisme.
- **Un char de course** (deux ou quatre chevaux) : 4 (3) [E]. Test de course : 9. Le fait d'avoir deux ou quatre chevaux ne modifie pas la vitesse mais l'endurance de l'attelage.

Travaux pratiques

Enomias l'elfe monte un cheval de course 3 (1) [E] avec une valeur de course de 10. Enomias a +1 en Équitation (donc une valeur de Test totale de 11). Au détour d'un grand chemin, il aperçoit au loin (distance 12) un orque monté sur un loup géant, à quelque distance d'un bois (distance 2). A sa vue, l'orque s'enfuit et Enomias décide de le poursuivre. Le loup a un déplacement de 2 (1) [C], une valeur de course de 9, et l'orque a +1 en Chevaucher un loup (valeur de Test totale de 10).

TAILLES DES DIVERSES VOIES DE COMMUNICATION
Plaine valonnée (3 à 6)
Sous-bois (2)
Route (6)
Chemin (4)

Passe d'armes 1

Enomias obtient 6 au jet de dés, c'est donc une réussite de 5, plus 2d6 (il fait 8) : la distance parcourue est de 3 cases (colonne [E]). L'orque fait 6, réussite de 4, plus 2d6 (7) : la distance parcourue est de 1 case (colonne [C]). La distance entre les deux poursuivants a donc diminué de 2 (elle passe à 10) et l'orque n'est plus qu'à une case du bois.

Passe d'armes 2

Enomias obtient 9, réussite de 2, plus 2d6 (5), soit une distance de 2 cases. L'orque prend peur et décide de faire bondir son loup (il le force à dépenser 1 pt de Puissance), ce qui lui ajoute 1 au Test. Il fait bien car le jet de dés donne 10, réussite de 1, plus 2d6 (8) : déplacement de 1 case, le loup et l'orque sont à l'orée du bois. La distance entre les deux poursuivants est passée à 9.

Passe d'armes 3 et suivantes

Le meneur de jeu peut décider que l'elfe ne s'est pas suffisamment rapproché de l'orque pour le suivre dans les sous-bois. Il peut aussi décider que la poursuite continue. Auquel cas le loup n'est pas gêné par les sous-bois (il a une taille de 2 seulement). Mais si Enomias s'y engage, son cheval n'aura plus qu'une vitesse de [D], le malus d'une colonne étant dû au fait que sa taille est de 3, et que les sous-bois ont une taille de 2. Si les poursuivants s'enfoncent dans la forêt (taille 1), le loup ne se déplacera plus que de [B] et le cheval de [C]. Bref, tous les cas de figure montrent que l'orque a toutes les chances de se faire rattraper. Sa seule chance est de rentrer suffisamment vite dans les bois, où la visibilité est moins grande, et de tendre une embuscade à l'elfe (ou tenter de se cacher).

Des objets magiques

Licol d'obéissance

Une fois passé au cou d'un cheval, l'animal obéit et court avec son cavalier comme si celui-ci avait un talent d'Équitation à 0. Il existe le même genre de harnais pour les loups géants et les aigles, mais pas pour les dragons.

Bague de course

Le porteur de la bague dépense 1 EP et peut courir pendant une heure avec le facteur de déplacement 1 (1) [D].

Potion de vol

Celui qui boit la potion vole pendant une heure avec le facteur de vol 1 (1) [C].

Pierre Rosenthal
illustration : Rolland Barthélémy

Récapitulatif	Dplct.	Test
Homme	1 (1) [B]	—
Loup géant	2 (1) [C]	8 à 9
Cheval	3 (1) [E]	9 à 11
Attelage	4 (3) [E]	9
Jaguar	1 (1) [G]	13
Aigle géant	3 (3) [G]	10
Dragon d'Harad	7 (5) [H]	11
Dragon adulte	8 (4) [I]	12

MR + 2d6 \ Catégorie	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	
3	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
4 5 6	0	0	1	1	1	2	2	2	2	3	3	
7 8 9	0	1	1	1	2	2	3	3	4	4	5	–
10 11	1	1	1	2	3	3	3	4	4	5	5	=
12 13 14	1	1	2	3	3	4	4	5	5	6	6	+
15 16 17 18	1	1	3	4	4	4	5	6	6	8	8	
19 20 21 22	2	2	4	5	6	6	7	8	8	10	10	
23 24 25 26	3	4	5	6	8	8	9	9	10	12	12	
par 4 en plus	+1	+1	+2	+2	+2	+2	+3	+3	+4	+4	+6	

Man O'War

Avec *Man O'War*, Games Workshop renoue avec les jeux « funs et pas chers ». Bien entendu, la boîte elle-même n'est pas donnée et les figurines ne sont toujours pas très bon marché, mais ce jeu permet de s'amuser plus que correctement pour quelques centaines de francs, ce dont les fanatiques de jeux avec figurines n'ont pas vraiment l'habitude. Mais voyons si le jeu en vaut la chandelle.



Le thème

Le monde de Warhammer est de nouveau le théâtre de terribles combats. Après les batailles rangées (*Warhammer – Le jeu des batailles fantastiques*), le jeu de rôle (*Warhammer*), le sport violent (*Blood Bowl*) et la gestion des royaumes (*Mighty Empires*), c'est désormais sur les mers que se déroulent les plus féroces combats. Chaque race dispose d'une flotte spécifique qu'elle devra utiliser avec précision pour vaincre ses adversaires. Voilà qui, comme d'habitude, ne s'encombre pas de détails.

Ouverture de boîte

La boîte de *Man O'War* est bien pleine et, pour une fois, tout le décor nécessaire à placer sur la surface de jeu est livré « prêt à jouer ». Bien sûr, quelques récifs, un ou deux bancs de sable et un petit fortin à la fort Boyard ne sont pas des décors bien difficiles à fabriquer, mais c'est très appréciable de pouvoir réaliser une table de jeu visuellement remarquable sans avoir à passer plusieurs jours à mouler des collines ou à couper des forêts dans un vieux morceau de moquette verte. En fait, un simple drap remplacera avantageusement les surfaces floquées des champs de bataille de *Warhammer* (ou *Warhammer 40,000*).
Côté figurines, le contenu de la boîte laisse un peu sur sa faim. Les douze bateaux fournis (six pour l'empire et six pirates) ne sont pas vraiment laids, mais ils sont peu agréables à utiliser. Toute la richesse de *Man O'War* vient justement du fait que chaque race possède ses vaisseaux et donc des tactiques souvent opposées. Jouer avec les seuls bateaux de la boîte ne permet de comprendre que les règles du jeu. Rien de plus.
Côté matériel annexe, tout est pour le mieux puisque la boîte regorge d'accessoires en tous genres : règles servant à mesurer les portées de tir, clefs de mouvement (comme dans *Car Wars*), cartes de magie et d'équipement. Le tout est très pratique à utiliser et permet réellement d'aborder le jeu avec facilité. Ah si tous les jeux de plateau étaient aussi agréablement conçus !
Reste les règles qui elles aussi contiennent une grande nouvelle : il n'y a pas à attendre un hypothétique supplément pour jouer, puisque presque toutes les races du monde de Warhammer sont représentées (sauf le chaos, les skavens et les vikings). Il suffit d'acheter les figurines correspondantes. C'est très agréable et cela permet surtout de bien étudier les caractéristiques de chaque bateau et de chaque race afin de choisir « sur pied » la façon dont vous allez dépenser votre budget de figurines.
Seule note décevante : ne pas disposer de belles fiches de bateau (pour noter les dommages subis) pour toutes les flottes. La boîte ne propose en effet que les douze fiches cartonnées et en couleur correspondant aux figurines fournies. Bien entendu, la boîte aurait dû être bien plus grosse (et plus cher) si cela avait été le cas. Les joueurs les moins fortunés devront donc photocopier les fiches des autres flottes dans le livret. Les autres se jetteront avidement sur la première extension de *Man O'War* qui vient de sortir : *Mer de sang* (mais cela est une autre histoire, allez plutôt voir la rubrique Têtes d'affiche).

Principes de jeu

Les règles du jeu sont simples puisqu'elles sont divisées en phases strictes et précises. Le tout début d'un tour permet au magicien en chef de chaque flotte de lancer un sort (qui peut échouer ou être dissipé par le magicien adverse). Les bateaux se déplacent (éperonnent quelquefois), utilisent leurs armes à distance (canons, catapultes, balistes, etc.) puis abordent leurs adversaires afin d'en découdre mano a mano. La fin du tour permet de comptabiliser l'état général des bateaux (c'est à cette phase que les incendies qui ravagent certains navires s'étendent ou s'éteignent). Voilà qui a le mérite d'être clair.

Magie

Selon le budget que vous avez consacré à l'achat du sorcier de votre flotte, celui-ci dispose d'un certain nombre de sortilèges qu'il peut lancer à raison d'un par tour, tout au long de la partie. Les courants magiques étant aussi chaotiques que les courants marins, le magicien défausse chaque sort lancé (réus-

L'AVIS DE CASUS BELLI

On apprécie

Se constituer une armée en plomb ne revient pas très cher.

On regrette

Commencer avec les seules figurines de la boîte n'est pas satisfaisant.

FICHE TECHNIQUE

Jeu de figurines fantastiques en français. *Éditeur* : Games Workshop
***Matériel* : 12 figurines plastique, des éléments de décor, des cartes magie, des cartes bâtiment, divers marqueurs, les fiches cartonnées des 6 vaisseaux impériaux et des 6 vaisseaux pirates, un livret de règles et de scénarios (80 p.), 2 fiches de rappel de règles, 4 p. d'introduction au jeu, 3d6, sachets de rangement, un guide de peinture.**
***Nombre de joueurs* : 2**
***Prix* : environ 380 F.**

si ou non) puis tire du tas de sorts une nouvelle carte qui décrit un nouveau pouvoir utilisable dès le tour suivant. Cela signifie que la magie est très difficile à contrôler et que personne ne peut savoir ce qui va se passer à chaque phase magique. Les sorts sont cependant assez difficiles à réussir (et peuvent aussi être contrés) et ne déséquilibrent donc pas le jeu. Ce système de magie est idéal à mon goût, puisqu'il ajoute un peu de variété sans pouvoir réduire à néant un plan de bataille bien préparé. Pour ce qui est des effets de ces sorts, la plupart sont axés sur le combat pur et dur (pluie de feu, algues animées, etc.) mais quelques autres sont relativement originaux (ils affectent la météorologie, la direction du vent, le moral des troupes, etc.).

Déplacement

La plupart des bateaux se déplacent à la voile et doivent donc tenir compte de la direction du vent pour bouger (avoir le vent de dos accorde un bonus substantiel, l'avoir de face immobilise le bateau). D'autres se déplacent à la rame (certains disposent même des deux modes de déplacement). Les races les plus bizarres (nains, orks, etc.) utilisent des moyens plus étranges de propulsion, entre autres la magie et la vapeur. Chaque type de déplacement a ses avantages et ses inconvénients, et chaque race doit donc utiliser une tactique différente pour pouvoir surprendre son adversaire: les voiliers sont rapides mais doivent surveiller le vent, les bateaux à vapeur sont lents mais peuvent avancer à reculons, etc. Certains bateaux possèdent des étraves blindées qui leur permettent de causer des dommages effroyables lorsqu'ils entrent en collision avec d'autres bateaux. Attention: c'est beaucoup plus facile à dire qu'à faire et l'éperonnement est un moyen de destruction très peu viable à long terme.

Combat à distance

Le véritable armement offensif est constitué par l'armement lourd qui équipe tous les bateaux (enfin, disons au moins 95 % des flottes). Les types d'armes ne sont pas vraiment nombreux mais chaque dispositif a des effets amusants: les canons impériaux sont les armes standard, les catapultes peuvent causer des dommages en perçant un vaisseau de part en part et de haut en bas, les canons nains sont montés sur tourelle et peuvent donc faire feu tous azimuts, etc. En général, l'armement est fixe et c'est le bateau lui-même qui devra se placer correctement afin d'optimiser sa puissance de feu.

Abordage

Lorsqu'il ne reste plus aucune autre possibilité (et si vous avez l'avantage numérique), il est possible d'aborder les autres bateaux. L'équipage, comptabilisé sous la forme de pions placés sur la fiche de chaque bateau, vendra chèrement sa vie. Mais les abordages restent terriblement efficaces et il n'est pas rare, en fin de partie, de constater que la moitié des vaisseaux ennemis ont été mis hors de combat grâce à cette pratique violente et expéditive. Notons au passage que certaines races disposent de guerriers d'élite (les danseurs de combat elfes par exemple) et que lorsque les règles de campagne sont utilisées, l'expérience de l'équipage a un effet primordial lors de ce type d'affrontement.

Les différentes flottes

Chaque flotte a sa personnalité, ses avantages et ses inconvénients. Les voici décrites succinctement.

● **L'empire**. C'est la flotte de base (les six bateaux fournis dans la boîte sont de ce type). Presque tous disposent de rames et tous ont des voiles. Ils sont tous armés de lourds canons et certains d'éperons. C'est une flotte facile à jouer pour les débutants et qui permet de bien comprendre toutes les subtilités du jeu.

● **Les bretonniens**. Ce sont les champions de la marine à voile. Leurs bateaux n'ont jamais ni rames ni éperons. Ils sont rapides et maniables, à condition que le vent leur soit favorable. Leur armement est principalement composé de canons bien que sur certains les catapultes soient assez fréquentes.

● **Les orks**. Le matériel ork est fait de bric et de broc. Les vaisseaux sont tous plus débiles les uns que les autres. L'armement est généralement constitué de catapultes, bien que les mécanos orks ne rechignent jamais à ajouter des gadgets de leur cru. Par exemple, de gigantesques marteaux à la Tex Avery, ainsi que des chignoles géantes censées percer la coque des gros bateaux. C'est une flotte surprenante mais relativement peu puissante.

● **Les elfes**. Les bateaux elfes sont des catamarans ou des trimarans qui ne fonctionnent qu'à la voile. Souvent plus rapides et plus maniables que ceux des bretonniens, ils disposent de balistes magiques qui tirent encore plus loin que les canons impériaux. La flotte elfe est donc égale à elle-même, puisque dans tous les jeux Games Workshop les elfes sont la race la plus puissante. Reste à savoir si le coût d'achat de chaque bateau permet de tenir tête à ceux des autres races, moins puissants mais plus nombreux.

● **Les elfes noirs**. Leur flotte est terriblement puissante mais aussi très originale, puisque la plupart de ses vaisseaux sont des dragons marins apprivoisés et dirigés en combat par de puissants sorciers. Ses quartiers généraux sont de grands châteaux flottants se déplaçant par magie et capables de détruire n'importe quel adversaire en très peu de temps. L'armée elfe noir est certes puissante mais pose quelque difficulté pour être utilisée efficacement. Ce n'est pas l'arme ultime que l'on pourrait croire de prime abord.

● **Les nains**. Le matériel nain est très proche de celui utilisé lors de la guerre de Sécession. On trouve donc des cuirassés, des monitors et autres dreadnoughts très fortement blindés, armés de canons sur tourelles et dont le mode de déplacement hautement technologique (la vapeur!) n'a pas que des avantages. En effet, les moteurs à vapeur sont fragiles et ont une forte tendance à exploser lorsqu'ils sont endommagés. Le vaisseau le plus original est certainement le Nautilus: un petit sous-marin de poche qui tire des torpilles... Chaud devant!

Croc

UN SCÉNARIO POUR MAN O WAR

Les îles du bord du monde

***Argument*: Deux flottes puissantes tentent de s'emparer d'une relique elfe (un sceptre) disparue depuis plusieurs centaines d'années.**
***Composition*: Ce scénario prévu pour deux joueurs est aussi jouable en équipes. Chaque camp devra composer une armée de 1000 points. Les bateaux constituent le gros de l'armée mais quelques troupes ailées seront utiles pour reconnaître le terrain avant de développer une tactique à long terme.**
***Mise en place*: Pour commencer, chaque joueur place sur la surface de jeu deux îles qui doivent se trouver à au moins 25 cm de sa zone de déploiement. Le gagnant est celui qui trouve, parmi les quatre îles, celle qui abrite la relique tant convoitée. Dès qu'un bateau accoste sur une des îles (ou lorsqu'une troupe volante termine son déplacement à cet endroit), jeter 1d6 et consulter la table suivante.**

***1* - Rien. Vide. Nada.**
***2* - De terribles chasseurs de tête prennent pour cible le bateau qui vient d'accoster. 1d6/2 pions d'équipage sont éliminés. Les troupes volantes ne sont pas affectées.**
***3* - Un monstre marin est réveillé par l'exploration de l'île. On place donc un léviathan noir à côté du bateau qui vient d'accoster. Il est dirigé ensuite par l'adversaire du joueur qui vient d'accoster. Les troupe volantes ne réveillent pas le monstre.**
***4* - Un groupe de pirates tente de faire fuir les envahisseurs. Un pion d'équipage est tué avant que le bateau ne s'éloigne. Les troupes volantes sont prises pour cible pendant un tour (par l'équivalent d'une unité d'archers bretonniens).**
***5/6* - La relique est trouvée. Un pion d'équipage est tué en explorant les ruines du temple qui l'abritait. La relique peut être transportée de bateau en bateau à condition que les navires se touchent. Une fois que le magicien de la flotte possède le sceptre, il dispose d'un bonus de +1 pour tout lancer de sort. Les unités volantes ne peuvent pas récupérer la relique mais peuvent la repérer (il suffit ensuite de venir la chercher en bateau).**

Si l'île qui contient la relique n'est pas découverte avant la quatrième exploration, c'est sur ce dernier morceau de terre qu'elle se trouvera.

Le gagnant est celui qui ramène la relique dans sa zone de déploiement.

Croc

Métalliques



Lord of the Pit *Prodigal Sorcerer* *Goblin King* *Dark Ritrial* *Guardian Angel* *Plague Rats* *Hurloon Minotaur*

Figurines Heartbreaker pour Magic : The Gathering

Pas de dossier mais plein de photos : armée de pinceaux +2, toute l'équipe s'est surpassée pour vous offrir pour l'été encore plus de nouveautés peintes, dans de nouveaux décors.

Nouveautés

Après s'être attaqués à la traduction de jeux anglo-saxons, aux magazines et aux jeux de rôle, nos voisins espagnols rentrent dans l'arène des fabricants de figurines. Et leur coup d'essai est plutôt réussi !

CAMELOT

Distribuée depuis quelques mois en France par Sud Modèle Diffusion, cette marque espagnole propose toute une gamme de figurines d'inspiration vaguement arthurienne. A côté de Merlin, Arthur sur son trône, des chevaliers joutant, on trouve un dragon, un bouffon, une dame de compagnie, une demoiselle à cheval, des barbares et leur chef, des danseuses, un ogre…
Et pour couronner le tout, trois saynètes prêtes à peindre : un troubadour et sa belle, une jeune femme au bain et un sabbat de sorcières, pièces superbes qui feront le bonheur de tous les amateurs de dioramas.
Toutes les figurines sont gravées correctement, certaines étant même très réussies. Le (ou les ?) graveur s'est sans doute inspiré de la gamme Mithril quant aux proportions des figurines et à l'aspect général, mais tout en donnant à son travail suffisamment d'originalité pour dépasser le vulgaire plagiat. Les figurines sont du reste sous-couchées (comme les Mithril), mais hélas parfois un peu trop généreusement, jusqu'à cacher certains détails.
Malgré ces petits défauts (de jeunesse), voilà une nouvelle marque à ne pas négliger.

CITADEL

Man O'War tient toujours le haut du pavé avec la sortie de *Mer de sang* (voir Têtes d'affiche) et de tous les nouveaux navires et autres monstres marins qui s'y réfèrent. *Warhammer Armées* sur les morts-vivants vient de sortir, et dans la foulée une pléthore de figurines correspondantes : trois boîtes de squelettes en plastique (cavaliers et char), des spectres, des revenants (absolument superbes et indispensables), un état-major squelette, un seigneur vampire, des zombies et plein d'autres créatures dégoûtantes.
Les Skavens se contenteront cette fois de nouveaux globadiers et d'un état-major supplémentaire.
La sortie récente du *Codex Eldar* a entraîné celle de nouvelles figurines : un marcheur de combat, une plate-forme antigrav et une demi-douzaine de héros magnifiques, mais qui tous ensemble coûtent aussi cher que le jeu *Warhammer 40,000* ! Le codex sur les orques devrait paraître au mois d'août.
Signalons enfin la sortie de la nouvelle édition de *Blood Bowl*, accompagnée par les premières figurines, dont la célèbre équipe des Orcland Raiders. Pour avoir eu la chance de voir quelques préversions de ces figurines, je peux vous dire que l'on ne tardera pas à en reparler dans cette rubrique.

FENRYLL

Doté d'un rythme de sortie comparable à celui des producteurs anglo-saxons, Fenryll est en train de devenir un habitué de la rubrique. Avant, je l'espère, de nouveaux et beaux décors, voilà trois petits dragons en plomb livrés chacun avec un bout de décor en résine : au menu, un dragon charognard, une wivern et un dragon du désert. La qualité est au rendez-vous, avec une mention spéciale pour leurs poses originales et vivantes : on s'attendrait à voir bouger ces dragons « bonsaïs » !

GRENADIER

Les nombreux amateurs de la série Future Warrior seront comblés, puisque *Kill Zone* vient de sortir. Ce jeu de Nick Lund (sculpteur et créateur de *Fantasy Warriors*) permet d'utiliser enfin toutes les figurines Future Warrior, ou d'autres figurines contemporaines, comme les Bitume de Prince August, pour se livrer aux joies du combat de rue et autres escarmouches entre gangs rivaux. Certes, le jeu n'est pas d'une grande finesse mais les règles sont claires et efficaces. Et pour agrémenter vos parties, des décors futuristes (maisons, blocs d'immeubles ou bar crade) sont également disponibles.
En médiéval-fantastique, les barbares de Marc Copplestone s'enrichissent d'éléments de cavalerie très réussis : deux cavaliers, un chef et un superbe porte-étendard. Les elfes noirs s'équipent aussi en troupes montées, mais sur raptor (un cavalier et un chef). Enfin, Nick Lund rajoute un troll de guerre géant (plus géant que troll) et de nouveaux orques à son palmarès déjà impressionnant.

HARLEQUIN

Comme prévu, les premières figurines sont disponibles, et si la sortie du livre d'armée sur les morts-vivants pour *Warhammer – batailles fantastiques* vous donne des envies, ne constituez pas votre armée avant d'avoir vu la série des squelettes Harlequin. Pour le futur proche, on parle d'une



Palomidès le Sarrasin escorte une dame de la Cour à Camelot…



… où l'attendent le roi Arthur et Merlin (Figurines Camelot).

série de nains sculptés par Kevin Adams (argl ! fait le lecteur collectionneur et cardiaque), qui en avait déjà sculptés pour Citadel au temps lointain où cette marque faisait encore des figurines avec socle en plomb.

HEARTBREAKER

Sorties avec beaucoup de retard (voir CB n° 81), les douze premières références de figurines pour *Magic* sont bien là. Dans l'ensemble, elles sont assez fidèles aux dessins des cartes, plutôt bien gravées, avec quelques pièces splendides, notamment le Hurloon Minotaur. Certes, c'est un coup commercial, mais les figurines sont belles et pourront servir pour tous les jeux à thème médiéval-fantastique.
Sont annoncés entre autres dans la prochaine série : Dwarven Warrior et Ley Druid.

PRINCE AUGUST

Je vous en parlais longuement dans le dernier numéro : le Balrog de la Moria (M 300) est enfin prêt, et devrait sortir pendant l'été. Son apparence exacte reste un secret bien gardé, mais je sais que la figurine sera présentée en coffret contenant les huit pièces de la « bête », et que le résultat donnera la plus grande pièce jamais sculptée par Chris Tubb.
Les 54 mm sont reportées aux calendes grecques, pour des raisons inconnues, et seuls les membres du Mithril Fellowship profiteront pour l'instant de cette grande échelle.

RAL PARTHA

Une vague de gobs vient de déferler chez Ral Partha : commandement, lanciers, archers, berserk avec ou sans épée, tout le monde trouvera gobelin à son pinceau. La gravure est fine, l'échelle est aux normes Citadel, et le prix est très raisonnable (50 F le lot de 6).
Ral Partha, qui a pensé à ceux qui voudraient profiter des vacances pour entreprendre des grands travaux, lance la Sterling Collection pour l'été.
La première boîte présentera une scène rafraîchissante (voir la couverture du catalogue Ral Partha 94) : la rencontre de Shadamehr et de Baakesh Va. Et si vous êtes sages, les autres suivront peu de temps après.

Les textes étaient de François Décamp.
Les images d'Olivier Vignes.
Les décors de René Maurice.
Et les costumes de Michel Dauvillier, Grégoire Matzneff et François Décamp.

Si vous avez des questions, remarques ou suggestions concernant cette rubrique, vous pouvez toujours me contacter sur 36 15 Casus, bal Triplezero.



Les grands défauts de l'homme : aujourd'hui la Témérité.

Troll de guerre géant et guerrier barbare (Grenadier)



Alors, où tu l'as mis cet anneau ?

Orque Heartbreaker, hobbit et orque Mithril



Celui de gauche n'avait pas mis son masque. Voyez le résultat !

Mort-vivant et skaven (Citadel)

ContinuuM

Cocktail détonnant

A la frontière du jeu par correspondance géré par ordinateur et du jeu de rôle, *ContinuuM* permet à plusieurs centaines de personnages de vivre et d'agir sur les événements d'un même univers.

Une idée intéressante

Les concepteurs de jeu de rôle, une fois leur univers développé et livré aux joueurs, doivent un jour ou l'autre se poser des questions du type : Pourquoi l'évolution de mon monde va-t-elle dans des directions différentes selon le groupe de joueurs et le meneur de jeu ? Comment faire profiter tous les joueurs des idées de certains et leur signaler que tel événement s'est produit dans le monde ? Comment faire pour que l'environnement de jeu soit unique et non pas morcelé en autant d'univers parallèles qu'il y a de tables de jeu ?
La réponse tient en un seul verbe : communiquer ! Certains tentent actuellement de mettre en place des systèmes où le minitel servirait de lien entre joueurs et meneurs de jeu, d'autres ont déjà trouvé une réponse. C'est le cas de la société Intermondes qui fonctionne depuis le début de l'année avec *ContinuuM*, un jeu de rôle par correspondance cogéré par un ordinateur et cinq meneurs de jeu.
Chacun de leur côté, hommes et machine font ce qu'ils savent faire le mieux : l'ordinateur gère l'aspect matériel (inventaire des possessions, des points de vie, compteurs ou statistiques, cartes de la ville ou de la région traversée…) et l'humain apporte son imagination et sa spontanéité dans les dialogues avec les personnages-non-joueurs rencontrés, l'évolution des situations, le ton et l'ambiance générale des lieux visités.

Un monde futuriste

ContinuuM se déroule dans un monde de science-fiction. Une vingtaine de planètes réparties dans cinq systèmes solaires y sont à ce jour colonisées et habitées par l'homme (*Homo solaris*) et quelques autres races. Presque toutes ces planètes sont sous le contrôle du Directoire des Tribuns, et la vie sociale est organisée autour de puissantes guildes professionnelles et de quelques riches compagnies privées multiplanétaires. Cette population diversifiée, de plusieurs dizaines de milliards d'individus, ne se manipule pas sans heurts ni tensions. C'est dans cet environnement, dangereux mais étroitement surveillé par les polices du Directoire, que votre personnage va évoluer, progresser et gagner en popularité.

Un personnage, avec armes et bagages

Pour créer votre alter ego, vous avez le choix entre sept races, chacune ayant ses points forts et ses faiblesses, ses capacités propres et quelques préjugés raciaux, bien entendu… L'Humain est le plus répandu, il est considéré comme la référence, la moyenne. Le Macrocéphale et l'Humut sont deux évolutions génétiques artificielles de cet humain standard. Le premier est doté de capacités de raisonnement et de réflexion largement supérieures à la normale, et le second d'une adaptabilité extraordinaire et de pouvoirs psy limités. Les Cyborgs sont des androïdes, faits d'une carcasse de robot et d'un cerveau humain. Ce sont de véritables machines de combat, totalement inadaptés en dehors d'un environnement urbain. Les Homoncules sont des clones d'un célèbre explorateur, Bull Hubbard. Ils sont pacifiques, dotés de vastes connaissances, d'une mémoire très performante, mais terriblement dépendants d'un humain qu'ils appellent leur « mentor ». Les Outies, résultats d'une expérience génétique destinée à conditionner des humains pour en faire de la main-d'œuvre bon marché, sont très forts physiquement, capables de résister à des conditions extrêmes, mais plutôt rejetés par le reste de la société. Enfin, les Eridanien sont la seule race extraterrestre pouvant être jouée dans *ContinuuM*. Grossièrement humanoïdes, doués de pouvoirs psy, ils sont issus d'une civilisation très peu développée et se nourrissent exclusivement d'insectes et de champignons… C'est le type de personnage le plus difficile à comprendre et à jouer.
A cela viennent s'ajouter des compétences, à quatre niveaux différents (de A à D), qui vont de l'agriculture aux compétences de combat en passant par l'astronomie, la photonique et le pilotage de vaisseaux orbitaux. Les pouvoirs psy sont classiques, allant de l'hypnose à la téléportation. Toutes ces compétences sont acquises en début de jeu et il est possible de les faire progresser ou d'en apprendre de nouvelles dans des instituts ou des organismes spécialisés.



Personnage et planète dans ContinuuM.

Où, quand, comment ?

Tous les thèmes classiques du genre sont abordés. Exploration de ruines de civilisations perdues, robots, complots galactiques, trafics d'armes ou de substances exotiques sont autant de scénarios dans lesquels votre personnage peut être impliqué.
Des réseaux de communication radio permettent aux joueurs de dialoguer entre eux, aux personnages de chercher de l'aide ou des clients, d'échanger des renseignements.
Le mode de jeu est original, puisqu'un tour, soit un jour dans le jeu mais dix jours en réalité, correspond à une série de douze actions écrites en clair, sous la forme d'« Impératifs ». Votre personnage peut « Prendre une chambre à l'hôtel du Globe », « Aller à la guilde des marchands » et y « Demander du travail », « Attaquer le tenancier du bar des Étoiles avec un laser léger »… La seule limite à ces Impératifs est votre imagination, puisqu'ils ne seront pas traités par l'ordinateur, mais par un meneur de jeu qui en tirera les conséquences et vous en communiquera les résultats. L'ordinateur ne sert qu'à assurer la cohérence de l'ensemble et la bonne gestion des résultats.

A essayer !

ContinuuM est une approche intéressante, et elle devrait satisfaire les amateurs de jeux de rôle « classiques », pour lesquels la possibilité infinie d'actions est le maître mot. Certes, tout n'est pas parfait, en particulier les dix jours d'attente pour un jour de vie du personnage et l'impossibilité de dialoguer « pour de vrai » avec les PNJ rencontrés, mais cela est largement compensé par la possibilité de jouer et de communiquer avec plusieurs centaines de personnages évoluant dans le même univers.

André Foussat

FICHE TECHNIQUE

***ContinuuM* est un jeu par correspondance, conçu et géré par Intermondes (Heugueville-sur-Sienne, 50200 Coutances).**
Fréquence de jeu : 3 tours/mois.
Prix du tour : 21 F (abonnement de 16 tours) à 24 F (abonnement de quatre tours).

L'AVIS DE CASUS BELLI

On apprécie : l'idée d'un jeu de rôle couplé à un jeu par correspondance.

On regrette : la qualité du livret de règles.

S H O P P I N G

LE JEU SOLO EN ENCART

LA LIBÉRATION

PARISIENS !

L'insurrection du Peuple de Paris a déjà libéré de nombreux édifices de la Capitale. Une première grande victoire est remportée.

La lutte continue. Elle doit se poursuivre jusqu'à ce que l'ennemi soit chassé de la Région parisienne.

Plus que jamais, TOUS AU COMBAT.

Répondez à l'Ordre de Mobilisation Générale, rejoignez les F.F.I.

Toute la population doit, par tous les moyens, empêcher la circulation de l'ennemi.

Abattez les arbres, creusez des fossés anti-chars, dressez des barricades.

C'est un Peuple vainqueur qui recevra les Alliés.

LE COMITÉ PARISIEN DE LA LIBÉRATION :

D.R.

Retour du jeu en encart pour célébrer à notre façon le cinquantième anniversaire de cette semaine du mois d'août 44 qui vit les Parisiens secouer le joug de l'occupation nazie. *La libération de Paris* est un jeu solo, c'est-à-dire pour un seul joueur qui va jouer le camp des résistants, les mouvements des forces allemandes étant gérés par les règles...

Le joueur FFI (Forces Françaises de l'Intérieur, c'est-à-dire la résistance) doit contrôler le maximum d'arrondissements et de bâtiments officiels et en chasser les Allemands. Il doit aussi éviter (principes de la guérilla) d'accepter le combat contre des troupes beaucoup mieux armées que les siennes... Apparaître au bon moment, disparaître devant les unités lourdes, ne frapper qu'à coup sûr, contrôler un maximum de terrain, gérer ses munitions et s'en emparer de nouvelles par tous les moyens, la victoire de l'insurrection parisienne ne sera obtenue qu'à ce prix, sinon... les Alliés arriveront pour libérer un champ de ruines.

But du jeu

Le but du jeu est de contrôler Paris. A chaque tour de jeu on totalise un certain nombre de points de victoire en fonction du nombre d'arrondissements contrôlés. Pour gagner, il faut égaler ou dépasser le score de points de victoire indiqué sur la table des Points de victoire. Il est ainsi plus ou moins facile de gagner un tour au fur et à mesure de l'avancement du jeu.

LE MATÉRIEL

Préparation du matériel

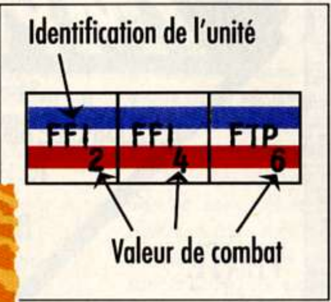
Détacher l'encart central du magazine et découper soigneusement les planches de pions. Les coller sur du carton fort avant de découper les pions individuellement. Lire attentivement la règle auparavant, car certains pions sont recto verso. Pour bien coller ces planches en repérage, commencer par coller le recto sur du carton, couper le carton bien au ras de la planche (en conservant le « bord de repérage »), découper la planche verso, également bien au ras des pions avec également son bord de repérage, puis la coller soigneusement bord à bord au dos du carton, en utilisant le repérage pour ne pas se tromper de sens. Alors seulement couper les pions individuellement.

Prévoir des tasses pour piocher certains pions.

Description des pions

Les unités FFI

Les unités FFI sont de trois types : FFI 2, FFI 4, FTP 6. Sur chaque unité est indiqué son potentiel d'attaque (2,4 ou 6). Ces pions sont recto verso (sauf les FTP qui obéissent à des règles particulières). Le verso représente l'état de l'unité. Lorsqu'elle est affaiblie on dit qu'elle est « disloquée ».



Les FTP

Les FTP (Francs Tireurs Partisans) sont des unités spéciales (voir plus loin).

Les unités alliées

Les unités alliées sont de deux types : 2e DB du général Leclerc et 4e division d'infanterie américaine. Leur présence est conditionnée par un jet de dé. Comme pour les unités FFI, le chiffre imprimé dessus correspond à leur potentiel d'attaque, elles sont également recto verso.

Les unités allemandes

Les unités allemandes sont de quatre types : infanterie, blindés, points d'appui et convoi. Leur potentiel d'attaque est imprimé sur leurs pions.

— Les unités d'infanterie sont de type 2 et de type 4, elles ne sont pas recto verso.

— Les unités blindées sont de quatre types : chars lourds Tigre, chars lourds Tigre SS, automitrailleuses, half-tracks. Les unités blindées ne sont pas recto verso, à l'exception des chars lourds Tigre.

— Les points d'appui allemands sont les seules unités à avoir trois niveaux de combat, elles sont donc divisée en trois niveaux : recto, verso et un dernier niveau imprimé sur la carte. Les points d'appui allemands sont des unités spéciales obéissant à des règles particulières (voir plus loin).



POTENTIEL D'ATTAQUE

Type	disloquée	non disloquée	recto verso
FFI 2	00	02	oui
FFI 4	02	04	oui
FTP	03	06	oui
2e DB	03	06	oui
4e div. US	03	06	oui
Infanterie allemande			
ALL 3	00	03	non
ALL 5	02	05	non
Blindés allemands			
Tigre	03	06	oui
Tigre SS	03	06	oui
Automitrailleuse	00	04	non
Half-track	00	03	non
Convoi	00	00	non
Point d'appui	06	03/02	oui

DE PARIS

A mon père
et aux défenseurs de l'Hôtel de Ville

Voir le plateau de jeu, les pions et les tables sur le poster central

— Les pions Convoi obéissent à des règles particulières (voir « Les pions Action »).

Outre les pions des unités de combat, il existe un certain nombre d'autres pions.

Les pions Action



Les 27 pions Action servent à simuler les aléas de la bataille. Certains événements avantagent les FFI et d'autres les Allemands. Leur utilisation est expliquée plus loin et dans la table des Actions et événements.

Les pions Blocage

Les pions Blocage servent à signaler les points d'appui allemands encerclés par les FFI.



Les pions Points d'appui allemands

Les pions Points d'appui allemands servent à visualiser les pertes allemandes dans les points d'appui imprimés sur le plateau de jeu.

Le pion Tour

Il sert, mais oui, à marquer le tour !

Les pions-qui-servent-à-simuler-un-d20-pour-les-vacanciers

Ce jeu utilise des dés à 6 faces classiques – jusque là tout va bien – mais aussi un dé à 20 faces ! Horreur ! Nos lecteurs plagistes n'ont pas pensé à emmener avec eux leurs dés à 20 faces, ni d'ailleurs à 8 ni d'ailleurs à 32. Qu'à cela ne tienne, en plaçant ces 20 pions dans une tasse, vous simulez magnifiquement un dé à 20 faces, dingue non ? Et en plus vous pouvez boire dans la tasse une fois la partie terminée !

La carte

La carte de Paris est divisée en 20 arrondissements. Les arrondissements sont liés entre eux par leur bord. Ceux séparés par la Seine sont liés entre eux par les ponts. Dans chaque arrondissement on trouve :
— son numéro ;
— sa mairie ;
— les points d'appui allemands (dans certains arrondissements) ;
— les points d'appui FFI, essentiellement dans le IVe arrondissement (l'Hôtel de Ville et la préfecture de police) ;
— éventuellement un marqueur d'activité aérienne (voir « Option Paris brûle-t-il ? ») ;
On trouve également sur la carte :
— les tables de jeu ;
— 3 pistes : la piste des tours, la piste d'activation des panzers SS, la piste d'activation de la 2e DB, ainsi que les flèches indiquant où ces unités doivent entrer en jeu.

PRÉPARATION DE LA PARTIE

Mise en place

Après avoir découpé les pions, on place toutes les unités d'infanterie allemandes dans une tasse (une tasse à café fera l'affaire, voire une tasse à thé, à la rigueur un bol à chocolat). On fait de même pour toutes les unités blindées allemandes... mais dans une autre tasse... Ainsi que pour tous les pions Action... Et aussi pour les 20 pions numérotés de 1 à 20 servant à remplacer notre cher dé à 20 faces.
Au pire des cas, on se retrouve donc avec quatre bols ou tasses, ou récipients divers sur la table.
Les autres pions sont découpés et placés à part, mais pas dans un bol, ce qui est toujours ça de pris.
On prend ensuite 12 unités FFI, 6 de type 2 et 6 de type 4, qu'on place n'importe où sur la carte. Une unité FFI au moins doit occuper la préfecture de police.
On place un pion 2e DB au début de la piste Activation de la 2e DB, soit le 24 août. On place un pion panzers SS au début de la piste Activation des panzers SS, soit le 19 août. On place le marqueur Tour au début de la piste des tours, soit le 19 août. L'insurrection peut commencer. Allez, tous ensemble : « Qu'on s'attaque à la liberté et Paris se met en colèèèreeee... »

Spécificités du premier tour

Durant le premier tour on ne tire pas de pions Action. On ne consulte donc pas la table d'Activation FFI. On saute également la phase de Replacement des unités de combat allemandes, ainsi que les phases Activation FFI et Armement FFI ; en bref on saute toutes les phases de la section A de la séquence de jeu. On aurait pu commencer par ça non ?

SÉQUENCE DE JEU

A – Tirage des pions Action et des renforts FFI

On consulte la table d'Activation FFI et en fonction du nombre de mairies contrôlées on pioche le nombre de pions Action et d'unités FFI en renfort indiqué. Plus on contrôle de mairies, plus on pioche de pions, mais plus on s'expose à une riposte allemande.

Armement des unités FFI

Si la table d'Activation FFI permet d'activer de nouvelles unités, et si le joueur le souhaite, il doit les équiper à raison de 2 points de munitions pour une unité de type 4 et 1 seul point pour une unité de type 2.
Il est également possible de « durcir » certaines unités FFI. C'est-à-dire de les passer du type 2 au type 4. Pour cela, il faut dépenser 1 point de munition. Toutes les unités de type 2 présentes sur la carte (sauf les unités encerclées – voir le combat) peuvent ainsi être transformées pour peu qu'on possède assez de points de munitions.

Activation des unités FFI

Si la table d'Activation FFI permet d'activer de nouvelles unités, et si ces unités peuvent être armées, alors elles sont placées sur la carte. On peut placer ces nouvelles unités n'importe où sur la carte, sauf dans les points d'appui allemands ou dans une mairie encerclée.

Replacement des unités allemandes

On lance 1d6 pour chaque unité allemande présente sur la carte. Si le résultat est 3-4-5-6 l'unité est retirée du plateau de jeu.
On n'oubliera pas les modificateurs au dé, soit :
-1 au dé si les panzers SS sont entrés dans Paris.
-1 au dé si un pion « Paris brûle-t-il ? » est activé.
On ne peut pas cumuler ces deux modificateurs.
Les unités ainsi désactivées repartent dans la pioche (elles ne sont pas éliminées mais leurs ordres les obligent à regagner leurs casernes et à être retirées du plateau de jeu).

B – Tirage du mouvement des unités hors carte

Mouvement des panzers SS

On lance 1d6 pour connaître l'état des mouvements des renforts allemands, à savoir deux corps de panzers SS venant du Danemark. Pour faire avancer les panzers le résultat du dé doit être strictement inférieur au chiffre imprimé dans la piste.

Exemple : Nous sommes au tour 1, celui du 19 août, pour avancer sur le prochain tour, les panzers doivent faire 1 ou 2. Une fois arrivé aux portes de Paris, les cinq unités SS entrent par la zone indiquée sur la carte.

Mouvement de la 2e DB et de la 4e division US

On tire 1d6 pour connaître l'état des mouvements des Alliés. Comme pour les panzers SS, les blindés alliés doivent, pour avancer, faire strictement moins que le chiffre imprimé sur leur piste.
Attention, le mouvement des Alliés ne commence qu'à partir du 6e tour, soit le 24 août. Durant les cinq premiers tours, les Alliés ne peuvent faire aucun mouvement.
Une fois arrivé aux portes de Paris, les éléments de la 2e DB se divisent en deux groupes de 5 pions pour entrer par les deux zones indiquées sur la carte ; les éléments de la 4e division américaine arrivent quant à eux sur une troisième zone.

C – Activation des groupes de combat allemands

A chaque tour, le Q.G. allemand donne des ordres et envoie des patrouilles et des éléments de combat dans les différents quartiers de la capitale. Pour ce faire :
● On lance 1d6 et on consulte la table d'Activation des groupes de combat allemands. Le résultat du dé est modifié en fonction du tour de jeu et de l'état des points d'appui allemands, de la façon suivante : un point d'appui allemand encerclé par une force FFI, c'est-à-dire avec un pion Blocage dessus, fait perdre un point sur le résultat définitif.
Exemple : Au tour 2, le bonus du tour est de 3, on lance le dé qui indique 4, 4 +2 = 6, donc 6 groupes de combat doivent être activés, mais les FFI encerclent 1 point d'appui, le résultat est donc ramené à 5 (6-1=5).
● Une fois qu'on a déterminé le nombre de groupes de combat qui doivent être activés pour le tour, on pioche dans les réserves Infanterie la moitié du total donné et dans les réserves Blindés l'autre moitié. En cas d'activation impaire (par exemple 3) on doit favoriser les blindés (ainsi pour 3 groupes on devra piocher 1 infanterie et 2 blindés).
Lorsqu'on pioche de nouvelles unités on doit toujours les activer sur leur niveau de combat le plus fort.
Par contre, du fait de leurs valeurs différentes, il est tout à fait possible de tirer des unités d'infanterie allemandes de valeur 2 ou de valeur 5, c'est normal et on ne doit pas remplacer les unités de type 2 par des unités de type 5.

▷

D – Placement des groupes de combat

On place les nouveaux groupes de combat sur la carte en lançant 1d20 (ou en piochant dans la tasse à café) pour chaque groupe. Le résultat indique l'arrondissement dans lequel le groupe doit être placé.
Le groupe doit être posé dans l'arrondissement, mais jamais directement sur un point d'appui ou sur une mairie.

Déplacement des groupes déjà en place

Il est possible que la phase de Replacement des unités allemandes indique la conservation de un ou plusieurs groupes de combat sur la carte, auquel cas on doit appliquer à ces groupes les mêmes règles de placement que pour les nouvelles unités, c'est-à-dire tirer aussi 1d20. Elles sont alors placées sur leurs nouveaux arrondissements.

E – Exécution des attaques allemandes

Tout groupe de combat allemand posé sur la carte doit attaquer les unités FFI se trouvant dans le même arrondissement que lui, c'est-à-dire dans l'arrondissement, ou dans sa mairie, ou encore dans les points d'appui FFI du IVe arrondissement. Les combats sont résolus les uns après les autres, un pion contre un pion.
Un groupe doit attaquer toutes les unités FFI présentes sur l'arrondissement les unes après les autres SAUF s'il perd un combat, auquel cas il arrête ses attaques pour le tour. Il ne peut attaquer qu'une seule fois une même unité dans un même tour.

Doctrine de feu allemande

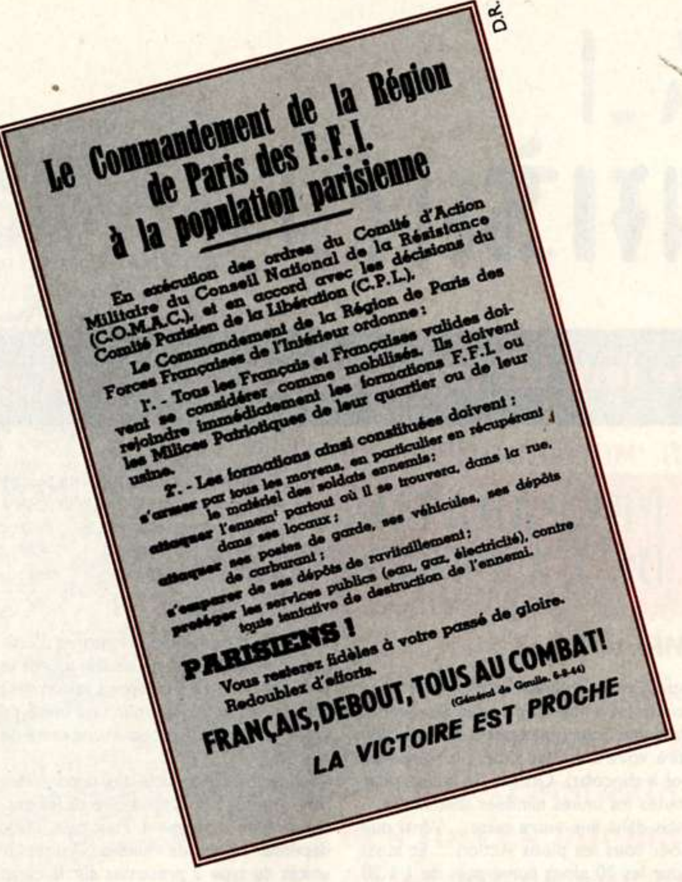
Si une unité allemande a le choix d'attaquer plusieurs unités FFI, elle doit toujours choisir la plus forte. En cas de litige on choisit l'unité se trouvant dans la mairie, et s'il y a encore égalité on tire au sort.

Doctrine de feu pour le IVe arrondissement

C'est là que se trouvent les deux points d'appui FFI. Toutes les unités allemandes attaquant dans le IVe doivent attaquer en priorité ces points d'appui. Si les deux points d'appui sont occupés par les FFI, on tire au sort le point d'appui qui est attaqué en premier.

Procédure de combat

La procédure de combat implique deux tests, l'un détermine si l'unité « touche » son adversaire, le second détermine les dégâts qu'elle lui fait.
● **Test de « toucher ».** Le premier test se fait à l'aide d'1d6, le jet doit être inférieur ou égal au potentiel de combat de l'unité attaquante, en tenant compte des éventuels modificateurs.
Exemple : Une unité de panzers de 6 attaque une mairie. Normalement, elle doit faire 6 ou moins, elle est donc sûre de « toucher », mais se défendre dans une mairie donne un modificateur de -1 au dé pour le défenseur. Pour toucher, les


Le Commandement de la Région de Paris des F.F.I. à la population parisienne

En exécution des ordres du Comité d'Action Militaire du Conseil National de la Résistance (C.O.M.A.C.), et en accord avec les décisions du Comité Parisien de la Libération (C.P.L.).

Le Commandement de la Région de Paris des Forces Françaises de l'Intérieur ordonne :

1°. - Tous les Français et Françaises valides doivent se considérer comme mobilisés. Ils doivent rejoindre immédiatement les formations F.F.I. ou les Milices Patriotiques de leur quartier ou de leur usine.

2°. - Les formations ainsi constituées doivent :
s'armer par tous les moyens, en particulier en récupérant le matériel des soldats ennemis ;
attaquer l'ennemi partout où il se trouvera, dans la rue, dans ses locaux ;
attaquer ses postes de garde, ses véhicules, ses dépôts de carburant ;
s'emparer de ses dépôts de ravitaillement ;
protéger les services publics (eau, gaz, électricité), contre toute tentative de destruction de l'ennemi.

PARISIENS !
Vous resterez fidèles à votre passé de gloire.
Redoublez d'efforts.
FRANÇAIS, DEBOUT, TOUS AU COMBAT!
(Général de Gaulle, 6-8-44)
LA VICTOIRE EST PROCHE

D.R.

panzers devront donc faire 5 ou moins. Tous les modificateurs sont cumulatifs. Attention, certains pions Action impliquent des modificateurs pour les Allemands comme pour les FFI.
● **Test de dégâts.** Si l'unité « touche », c'est-à-dire si elle remporte le combat, on lance un second dé à 6 faces pour déterminer les dégâts qu'elle inflige. Ces dégâts sont lus sur la table de Combat. Comme pour le jet de « toucher », on doit appliquer les modificateurs au dé du résultat. Le résultat d'un dé de dégât peut être de deux ordres :
— L'unité qui se défend est « éliminée », on la retire de la carte.
— L'unité qui se défend est « disloquée », c'est-à-dire qu'elle perd un niveau de combat (elle perd des hommes, des munitions), on retourne le pion sur la carte. Ainsi, une unité de type 4 disloquée devient type 2.
Une unité qui ne peut plus perdre de niveau de combat est éliminée. Une unité de type 4 déjà disloquée (donc de type 2) devra être éliminée si elle essuie à nouveau un résultat « disloqué ».
Ainsi, une unité peut être éliminée soit directement à la suite d'un résultat « éliminé », soit à la suite de plusieurs résultats « disloqué ».

Phases de combat

Il y a deux phases de combat dans le jeu : une phase allemande et une phase FFI. Durant la phase allemande ce sont les unités allemandes qui attaquent et infligent des pertes aux FFI qui sont les défenseurs. A l'inverse, lors de la phase FFI, ce sont les FFI les attaquants et les Allemands les défenseurs.
Les dégâts d'un combat sont toujours infligés au défenseur de la phase de jeu, jamais à l'attaquant.

F – Exécution des mouvements FFI

C'est au tour des unités FFI de bouger. Toutes les unités FFI peuvent librement être déplacées sur la carte, à l'exception des unités encerclées.
Les unités FFI peuvent être placées partout sur la carte y compris sur les points d'appui allemands, mais dans ce cas elles doivent impérativement les attaquer dans le tour de combat FFI.

Unité FFI encerclée

Une unité FFI est considérée encerclée si elle vient, dans le même tour, de subir une attaque victorieuse de l'Allemand et si elle se trouve dans une mairie ou un point d'appui. Dans cette position elle ne peut ni bouger, ni être ravitaillée en munitions (changer de niveau), ni être désengagée, ni être « éclatée » (voir plus bas).
Il existe plusieurs façons de rompre un encerclement :
— jouer un pion Action qui permet de rompre un encerclement ;
— attaquer l'unité qui encercle et l'éliminer ;
— que l'unité qui encercle reçoive de nouveaux ordres à la phase de Replacement ou à la phase de Placement et sorte de la carte ou change d'arrondissement.

Éclater une unité FFI

Il est possible d'éclater une unité FFI de type 4 pour la transformer en deux unités de type 2. Cette action est immédiate et ne compte pas comme un mouvement. Il est par contre interdit de faire le contraire, c'est-à-dire de transformer deux unités de type 2 en une de type 4. La seule façon pour une unité FFI de passer du type 2 au type 4 est d'obtenir les points de munitions nécessaires.

Désengager une unité FFI

Il est possible de désengager une ou plusieurs unités FFI du théâtre des opérations. Pour cela, la ou les unités ne doivent pas être encerclées (voir les règles plus haut), elles sont alors retirées de la carte et placées à côté. Elles pourront revenir librement sur le plateau de jeu à n'importe quelle phase d'Activation FFI.
Désengager une ou plusieurs unités relève de la tactique de jeu, c'est une possibilité qui a des avantages et des inconvénients. Ainsi, il est évident qu'elle met les unités FFI à l'abri des attaques allemandes, par contre elle hypothèque les renforts, les points de munitions et les points de victoire. C'est à vous d'estimer si les forces allemandes sont trop nombreuses et s'il serait sage de disparaître dans les profondeurs parisiennes.

G – Exécution des attaques FFI

Une unité FFI peut attaquer une unité allemande se trouvant dans le même arrondissement qu'elle. C'est une action volontaire, aucunement automatique. Une unité FFI ne peut attaquer une unité allemande qu'une seule fois dans le tour, et une même unité FFI ne peut participer qu'à un seul combat dans le tour (contrairement aux unités allemandes).
Une unité FFI peut attaquer un point d'appui allemand (voir plus loin).
Les règles sur le déroulement des combats sont les mêmes que pour les unités allemandes (deux tests sur 1d6, un pour toucher et un pour déterminer les dégâts).

Capacité antichar

Une unité FFI ne peut pas attaquer une unité blindée allemande à moins de disposer d'une capacité antichar. On acquiert une capacité antichar grâce à un pion Action. Toutes les unités alliées ont automatiquement une capacité antichar, ainsi que toutes les unités FTP.

Bloquer un point d'appui allemand

Il est possible d'attaquer un point d'appui allemand mais il n'est pas possible de s'en emparer sans l'aide d'une unité de la 2e DB ou de la 4e division US. (Les unités FFI n'avaient pas les armes lourdes nécessaires pour venir à bout de ce genre de défenses.) Alors quel est l'intérêt d'attaquer un point d'appui allemand ?
Réponse : le bloquer, du moins en bloquer l'accès, avec comme conséquence un malus aux activités allemandes tant que le blocus tient. En d'autres termes, plus les FFI parviennent à bloquer des points d'appui allemands moins les Allemands peuvent sortir de groupes de combat dans la capitale, et plus les FFI gagnent de points de victoire ; c'est une des clefs de la partie.
L'attaque d'un point d'appui allemand obéit aux mêmes règles sur le combat que l'attaque d'une unité allemande, il n'est pas nécessaire de posséder une capacité antichar.
Pour bloquer le point d'appui, on n'appliquera pas de test de dégâts, il suffit de remporter le test de toucher. On place alors dessus un pion Blocage. On en tiendra compte à la phase d'Activation des groupes de combat allemands en n'oubliant pas le modificateur au dé qui en découle.
Un point d'appui est bloqué tant qu'une unité FFI ou alliée se trouve dessus avec le pion Blocage. Les Allemands ne peuvent rompre un blocage qu'en éliminant l'unité responsable du blocage à la suite d'un combat gagné et d'un résultat « Éliminé ».

Comme les points d'appui n'ont pas de capacité offensive, cette attaque et cette victoire ne peuvent être le fait que d'une unité allemande arrivant sur l'arrondissement à la phase Placement des groupes de combat sur la carte.

Attaque d'un point d'appui par les unités alliées

C'est le seul cas où le point d'appui est considéré comme une unité de combat à part entière. On applique les règles sur le combat, éventuellement on place un marqueur si le point d'appui, à la suite d'un résultat « Disloqué », doit perdre un niveau de combat.
Les points d'appui allemands sont les seules unités à posséder trois niveaux de perte (un pion recto verso et un niveau sur la carte).

Attaquer un convoi

Il s'agit d'une action spécifique qu'on ne peut tenter qu'après l'utilisation d'un pion Action « Convoi » et à la phase de Combat FFI. Deux cas peuvent alors se présenter :
— Le pion Convoi est seul dans un arrondissement. Il suffit alors de déplacer une unité FFI dans le même arrondissement pour qu'elle s'en empare.
— Le pion Convoi est dans le même arrondissement qu'une ou plusieurs unités de combat allemandes. Il faut éliminer toutes ces unités pour pouvoir s'emparer du convoi.

H – Calcul des points de victoire du tour

Le calcul des points de victoire se fait lorsque tous les combats FFI ont été résolus.
On fait alors le compte des arrondissements et des mairies contrôlés par les FFI.
— Pour contrôler une mairie : il suffit d'avoir un pion dessus, encerclé ou pas.
— Pour contrôler un arrondissement : il faut non seulement avoir un pion dessus (qui peut être le pion se trouvant dans le mairie), mais aussi que l'arrondissement soit vide d'unités allemandes (les points d'appui allemands n'entrant pas en ligne de compte).
On marque alors 2 points de victoire par arrondissement contrôlé et 2 par mairie contrôlée, soit 4 points pour un arrondissement dont on contrôle la mairie et qui est vide d'unités allemandes.
On marque également 2 points de victoire si on a un pion FFI sur l'Hôtel de Ville et 2 autres si on a un pion FFI sur la préfecture de police.
On fait la somme de tous les points de victoire.
Il faut totaliser un certain nombre de points de victoire pour gagner le tour (ce total est indiqué sur la table de Décompte des points de victoire).

Contrôle des mairies et activation FFI

Le contrôle des mairies sert également à déterminer le nombre de pions FFI et de pions Action qu'on pourra activer au prochain tour. On prend connaissance de son allocation sur la table d'Activation FFI.

AVIS

La population est informée que pour chaque soldat allemand qui sera tué, 50 HOMMES SERONT FUSILLES sur la Place de la Mairie.

L'interdiction de circulation est levée ce jour, à partir de douze heures.

Montreuil, le 19 Août 1944

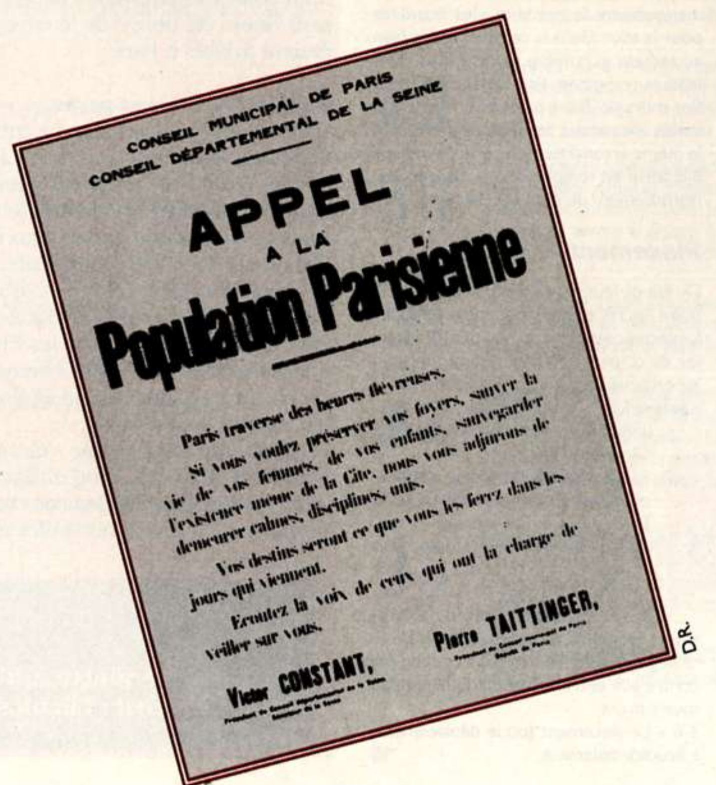
LA MUNICIPALITÉ.

D.R.

PRÉCISIONS

Les pions Action

Les pions Action sont au nombre de 27. On les pioche au hasard au début de chaque tour.
Tous les pions correspondent à un encadré sur la table des Actions et des événements. Lorsqu'on tire un pion on doit donc se référer à cette table pour en connaître les effets. Toutes les explications des pions sont précédées d'un code qui indique si l'action doit être jouée :
— dans ce tour, et à quelle phase ;
— plus tard, et à quelle phase.
Certains pions sont également suivis d'un symbole à utiliser seulement lorsqu'on joue certaines règles optionnelles.
Les Actions sont de 3 types :
— Les Actions des FFI. On peut les garder et les utiliser à sa guise. Il s'agit de divers avantages qui sont expliqués dans la table.
— Les Actions à jouer dans le tour. Il s'agit généralement d'un événement, bon ou mauvais, dont les effets doivent être appliqués tout de suite. Ces pions sont signalés sur la table par la mention « Doit être joué dans le tour ».
— Les Actions comportant la mention « Spécial ». Voir plus loin.
Certaines Actions impliquent qu'on utilise leur pion directement sur le plateau de jeu comme une unité : c'est le cas des pions Convoi par exemple. D'autres donnent des avantages (munitions, bonus dans les combats) ; pour se rappeler de leur existence, on gardera ces pions sur le plateau de jeu tant qu'ils ne sont pas utilisés. Tous les pions Action utilisés doivent être défaussés dans le tour, ils ne pourront plus revenir en jeu.
Comme il est possible de tirer plusieurs pions dans un seul tour, il est également possible d'en jouer tout ou partie, d'en stocker tout ou partie ou d'en jouer tout ou partie au tour de jeu qu'on juge opportun.


CONSEIL MUNICIPAL DE PARIS
CONSEIL DÉPARTEMENTAL DE LA SEINE

APPEL
A LA
Population Parisienne

Paris traverse des heures fiévreuses.

Si vous voulez préserver vos foyers, sauver la vie de vos femmes, de vos enfants, sauvegarder l'existence même de la Cité, nous vous adjurons de demeurer calmes, disciplinés, unis.

Vos destins seront ce que vous les ferez dans les jours qui viennent.

Ecoutez la voix de ceux qui ont la charge de veiller sur vous.

Victor CONSTANT,

Pierre TAITTINGER,

D.R.

Les FTP

Il s'agit des unités d'élite de la résistance. Historiquement, elles furent utilisées par le colonel Rol-Tanguy comme réserve tactique durant l'insurrection. Composées de militants aguerris, souvent issus de la guerre d'Espagne ou de la MOI, « Main d'Oeuvre Immigrée », c'était des juifs polonais, des immigrés clandestins, des sans-papiers qui avaient mené depuis quatre ans une guerre sans merci à l'occupant nazi.
Ces unités disposent automatiquement d'une capacité antichar. Elles sont automatiquement activées par le joueur lorsqu'il le souhaite. Elles opèrent dans un seul combat par unité et sont ensuite défaussées. Les FTP ne peuvent jamais attaquer un point d'appui allemand ni tenter de le bloquer.

Mouvement des panzers SS

Les panzers SS avancent ou non en fonction du résultat du dé. Ce n'est que lorsqu'ils arrivent porte de Pantin qu'ils entrent effectivement dans la partie.
A partir de cet instant ils suivent l'itinéraire : XIXe, X^e^, IIe, Ier arrondissements. Toutes les unités FFI se trouvant sur leur passage sont attaquées. Ce n'est que s'ils perdent un combat qu'ils doivent arrêter leur mouvement ; dans tous les autres cas ils avancent jusqu'au point d'appui de l'hôtel Meurice pour prendre le contrôle du Q.G. allemand. S'ils y parviennent la partie cesse ; quels que soient alors les points de victoire des FFI, la résistance a perdu la partie.

Mouvement des unités alliées

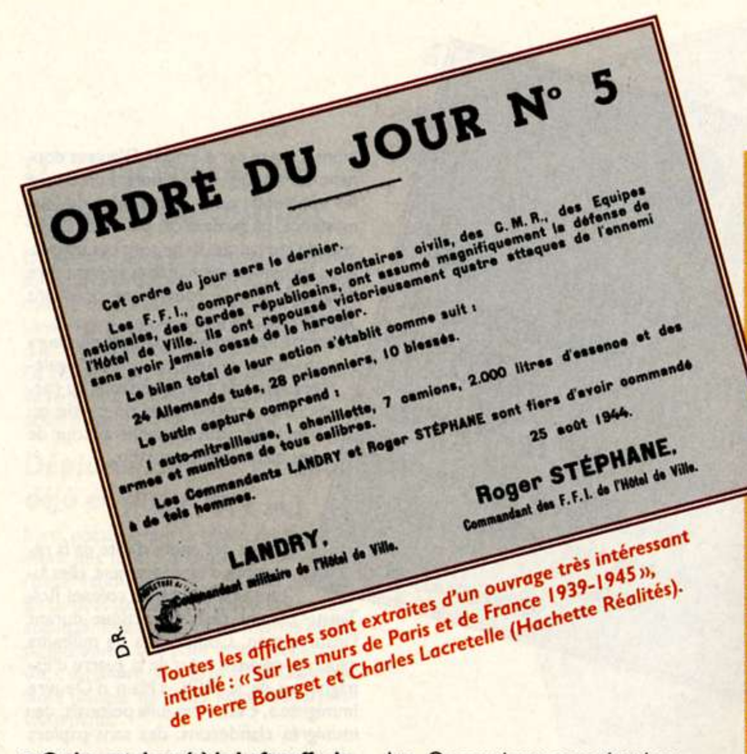
Les chars de la 2e BD, comme les unités de la 4e division US, avancent ou non en fonction du résultat du dé. Ce n'est que lorsqu'ils arrivent porte de Saint-Cloud, porte d'Orléans et porte d'Italie qu'ils entrent effectivement dans la partie.
Toute unité allemande se trouvant sur leur chemin doit être combattue. Ce n'est que lorsque l'hôtel Meurice tombe que la partie cesse.

Option Paris brûle-t-il ? *

Von Choltitz, le commandant des forces allemandes de Paris, reçut un ordre de Berlin lui disant de faire bombarder la capitale. Il ne fit pas exécuter cet ordre…

*** Ce titre fait bien évidemment référence au livre de Dominique Lapierre et Larry Collins et au film de René Clément.***

▷



ORDRE DU JOUR N° 5

Cet ordre du jour sera le dernier.

Les F.F.I., comprenant des volontaires civils, des G.M.R., des Equipes nationales, des Gardes républicains, ont assumé magnifiquement la défense de l'Hôtel de Ville. Ils ont repoussé victorieusement quatre attaques de l'ennemi sans avoir jamais cessé de le harceler.

Le bilan total de leur action s'établit comme suit :

24 Allemands tués, 28 prisonniers, 10 blessés.

Le butin capturé comprend :

1 auto-mitrailleuse, 1 chenillette, 7 camions, 2.000 litres d'essence et des armes et munitions de tous calibres.

Les Commandants LANDRY et Roger STÉPHANE sont fiers d'avoir commandé à de tels hommes.

25 août 1944.

LANDRY,
Commandant militaire de l'Hôtel de Ville.

Roger STÉPHANE,
Commandant des F.F.I. de l'Hôtel de Ville.

D.R.

Toutes les affiches sont extraites d'un ouvrage très intéressant intitulé : « Sur les murs de Paris et de France 1939-1945 », de Pierre Bourget et Charles Lacretelle (Hachette Réalités).

● **Ordre est donné à la Luftwaffe de bombarder Paris**

Lorsqu'on tire cette Action commence un compte à rebours de 3 jours, c'est-à-dire 3 tours, au bout desquels l'ordre est exécuté. A chaque tour on fait un test sur 1d6 pour déterminer si l'ordre est bloqué (comme ce fut le cas). Le compte à rebours est bloqué par : les trêves (il reprend dès que la trêve cesse), si le test du tour est égal à 5 ou 6.

● **Effets de la mise à exécution de l'ordre**

A chaque tour un quartier est visé, toutes les unités alliées ou FFI s'y trouvant sont éliminées, les points d'appui ne sont pas touchés. Les FFI perdent automatiquement le tour quel que soit leur nombre de points de victoire.

Les arrondissements visés sont choisis au hasard à l'aide d'1d6, parmi ceux disposant d'un symbole « cible luftwaffe » sur la carte.

L'option Paris brûle-t-il ? peut être contrée par la carte Action « Attaque au sol de la RAF ». Si elle est jouée, les bombardements ne peuvent plus avoir lieu de toute la partie, la chasse alliée ayant détruit les derniers appareils de la dernière flotte aérienne allemande opérationnelle en France occupée.

Dans la réalité cet ordre ne fut jamais exécuté, pourtant la Luftwaffe bombarda bien Paris. Le lendemain de sa libération 150 bombardiers survolèrent la capitale durant plusieurs minutes, et comme l'état-major de la 2e DB n'avait pas songé à installer des canons antiaériens, ils ne furent pas inquiétés. Le bombardement fit plus de 200 morts et la halle aux vins (le site de la future université Jussieu) fut totalement détruite.

RÈGLES OPTIONNELLES

Insurrection retardée

Au départ, les chefs parisiens de la résistance n'avaient pas dans l'idée de déclencher l'insurrection si tôt. Ce n'est qu'à la suite de l'occupation de la préfecture de police qu'ils se décidèrent à en avancer la date. On peut jouer cette situation :

— L'insurrection ne commence que lorsque le joueur FFI le décide OU lorsqu'il tire un pion Action marqué du symbole « n ». En attendant :

— On tire normalement un pion Action par tour, tous ses effets sont bloqués sur le premier tour de l'insurrection.

— On stocke hors carte 2 pions FFI de type 2 par tour, ils entreront en jeu tous ensemble lors du premier tour de l'insurrection avec l'allocation de base, s'ils disposent bien sûr d'assez de munitions pour le faire.

— Tous les mouvements allemands et FFI dans Paris sont interdits.

— Les mouvements des panzers SS et de la 2e DB ont lieu normalement.

— Le tour est automatiquement gagné par les Allemands.

Rupture de la trêve

Le pion Action « Trêve » entraîne automatiquement la cessation des hostilités pour le tour. Dans la réalité il en fut bien autrement et la trêve ne fut jamais totalement respectée. Pour le simuler : lors des tours de Trêve on teste chacune des unités allemandes et FFI se trouvant dans le même arrondissement, si le dé indique 6 la trêve est rompue, le tour de jeu a lieu normalement, le pion est défaussé.

Placement FFI

Du fait de leur mauvaise organisation militaire, les FFI eurent beaucoup de difficulté à exécuter les plans prévus par l'état-major du colonel Rol-Tanguy. Pour le simuler on peut appliquer la règle suivante : le placement (ou le déplacement) de chaque unité FFI est soumis à une variable. On lance 1d6 :

1 – Le placement (ou le déplacement) est soumis au résultat d'1d20. Le résultat du dé indique l'arrondissement dans lequel l'unité FFI va opérer dans le tour, elle n'a pas le droit d'en bouger.

2 – Le placement (ou le déplacement) est remis au prochain tour. L'unité ne peut pas entrer en jeu à ce tour, par contre elle entrera automatiquement au tour suivant.

3-6 – Le placement (ou le déplacement) a lieu normalement. ■

QUELQUES NOTES HISTORIQUES

— Le 19 août 1944, Hitler ordonne en personne que les 26e et 27e divisions panzers SS se dirigent du Danemark vers Paris pour y être au plus tôt le 25 ou le 26 août.

— Samedi 19 août, début de l'insurrection parisienne et prise de la préfecture de police. Le soir même les insurgés n'ont plus que pour deux minutes de feu. Le même jour, 60 hommes prennent la mairie de Neuilly. La contre-attaque allemande utilise des armes lourdes et un char Panther. Le soir, les survivants (une dizaine d'hommes) essayent de fuir par les égouts.

— 130 B24 de l'escadrille Carpet-baggers doivent larguer 200 tonnes d'armes et de munitions sur la capitale. Les zones de largage prévues sont le bois de Boulogne, les champs de course d'Auteuil et de Longchamp, l'esplanade des Invalides, la place de la République, la cour de la préfecture de police. Cela aurait été le plus grand largage d'armes de toute la Seconde Guerre mondiale. Le général Koenig, responsable des opérations spéciales en France occupée, hésite longtemps avant de confirmer cet ordre. En effet, le largage d'armes sur la capitale comporte de grands risques. Risques que les armes tombent aux mains des résistants communistes, mais aussi que beaucoup de patriotes se fassent tuer en tentant de s'emparer des conteneurs. L'ordre est repoussé de vingt-quatre heures, puis la météo annule encore une fois le départ, et lorsqu'enfin toutes les conditions sont réunies, l'état-major des opérations spéciales apprend que les blindés de Leclerc ne sont plus qu'à quelques kilomètres de la capitale. Les 200 tonnes d'armes ne seront jamais larguées sur Paris.

— La caserne de la République est l'un des derniers points d'appui à se rendre. Principalement défendu par un détachement de SS, plusieurs officiers préfèrent se suicider plutôt que de sortir. Quelques heures auparavant, le quartier a vu s'y dérouler les combats les plus furieux. Essayant de prendre les FFI à revers, les SS ont l'idée d'emprunter les souterrains du métro. Là, dans la presque obscurité on se battra au couteau et à la baïonnette, à la grenade et à mains nues.

— Le plan de la Luftwaffe prévoyait de bombarder les quartiers est de Paris, les plus proches du Bourget (seul aérodrome à l'époque). Von Choltitz refusera toujours de donner cet ordre, mais tous les historiens s'accordent à penser qu'il aurait sans doute été obligé de le faire si les deux corps de panzers SS étaient arrivés à Paris.

Rapport de force et pertes

Von Choltitz pouvait aligner entre 16 000 et 25 000 hommes, 80 chars, 50 canons antichars, 150 avions. Les FFI pouvaient mettre 70 000 hommes sur le terrain, très mal armés pour la majorité ; à partir du 26 août, ce chiffre passa à 100 000 hommes mais on ne compta jamais plus de 2000 hommes armés (très mal). La 2e DB à elle seule alignait près de 400 chars de combat et 4000 véhicules divers.

Les pertes s'élevèrent à 450 tués ou blessés pour la 2e DB, 1500 tués ou blessés pour les FFI (ce dernier chiffre n'étant qu'une estimation), 3000 Allemands furent tués ou blessés. Ce furent les secteurs Sud et Nord qui subirent les plus grosses pertes.

La population parisienne s'élevait à l'époque à trois millions et demi d'habitants, cinq millions avec la banlieue. On comptait 7000 gendarmes, 2400 gardes républicains et 6000 sapeurs pompiers ; ils furent les seules forces organisées de la capitale.

Conception et réalisation : Jean-Pierre Pécau
Maquette additionnelle : Didier Guiserix
Équipe de test : Nicolas Pilartz et Franck Parcabe

TABLE DES ÉVÈNEMENTS (PIONS ACTION)



N°	Évènement	
01 ◎	**Antichar** (phase combat FFI) La résistance dispose d'une capacité antichar pour combattre les blindés. Valable pour une seule unité et un combat.	
02 ◎	**Cocktail Molotov** (phase combat FFI) La production de molotov s'accélère, toutes les unités FFI disposent d'une capacité antichar pour le tour de jeu.	
03 ◎	**Les Alliés arrivent !** (phases de combat FFI et allemande) La rumeur d'une arrivée prochaine des Alliés décourage les Allemands pour le tour, modificateur de -1 au dé dans tous les combats pour les FFI.	
04 ◎	**Embuscade** (phase de combat FFI) Un groupe de FFI tend une embuscade à une unité allemande (sauf les points d'appui allemands) et bénéficie d'un modificateur de -2 au dé dans ce combat.	
05 ◎	**Contre-attaque** (phase de combat FFI) Contre-attaque d'un groupe de partisans. On peut recommencer le tirage d'un combat.	
06 ◎	**Trêve** (phase de tirage des pions Action) Une trêve est demandée par l'ambassadeur de Suède. Tous les combats cessent pour le tour de jeu.	
07 ◎	**Complicité** (phase de combat FFI) Des complicités permettent de prendre position derrière le point d'appui allemand du Central téléphonique. Modificateur de -2 au dé dans ce combat de blocage uniquement.	
08 ◎	**Appel à l'insurrection** (phase de tirage des pions Action) Des tracts sont lâchés sur toute la capitale. Sauter une ligne en plus sur la table d'Activation FFI au prochain tour.	
09 ◎	**Stocks de munitions** (phase d'activation des pions Action) La résistance s'empare d'un dépôt de munitions Permet d'obtenir1d6+3 points de munitions.	
10	**Grenades** (phase de combat FFI) Les FFI récupèrent un stock de grenades permettant d'avoir une capacité antichar.	
11	**Egouts** (phase de combat allemande) Une unité de FFI peut automatiquement briser un encerclement (on replace l'unité dans un arrondissement adjacent).	
12	**Attaque au sol de la RAF** (phase de tirage des pions Action) Voir les règles.	SPECIAL
13	**Itinéraires** (phase de mouvement de la 2e DB) Les unités de la 2e DB avancent automatiquement à ce tour (sans test).	
14	**Rumeurs** (phase de tirage des pions Action) Le commandement de la résistance a ordonné une trêve : plus aucun combat pour le tour et 1 unité de type 2 sort de la carte.	DOIT ETRE JOUÉ DANS LE TOUR
15	**Bombardement par la Luftwaffe** (phase de tirage des pions Action) Voir les règles.	SPECIAL
16	**Fumigènes** (phase de combat allemande) Une unité de FFI peut automatiquement briser un encerclement (on replace l'unité dans un arrondissement adjacent).	
17	**Convoi** (phase de tirage des pions Action) Un convoi arrive... On tire sa localisation à l'aide de 1d20.	DOIT ETRE JOUÉ DANS LE TOUR
18	**Piège SS** (phase de tirage des pions Action) Une unité FFI de type 4 tombe dans une embuscade et est éliminée.	DOIT ETRE JOUÉ DANS LE TOUR
19 ◎	**Attaque en force allemande** dans un arrondissement (tirez 1d20), placez-y trois unités blindées de type 6 (phase de mouvement allemande).	DOIT ETRE JOUÉ DANS LE TOUR
20 ◎	**Aux barricades !** (phase d'activation FFI) Bénéficiez de deux unités de type 2 disposant déjà de leurs munitions.	DOIT ETRE JOUÉ DANS LE TOUR
21 ◎	**Goliath** (phase de combat allemande) Attaque allemande dans une mairie (localiser par 1d20) à l'aide d'un char télécommandé : victoire automatique, les FFI sont éliminés.	DOIT ETRE JOUÉ DANS LE TOUR
22 ◎	**Guet-apens allemand** (phase de combat allemande) 1d3 unités FFI de type 2 tombent dans un piège, elles doivent aller dans le XVe arrondissement et combattre 2 blindés de type 6 .	DOIT ETRE JOUÉ DANS LE TOUR
23 ◎	**Fausse rumeur d'évacuation** (phase de mouvement FFI) 3 mairies (identifiées par 1d20) sont évacuées par les FFI qui s'y trouvent, peut-être à cause d'un ordre mal interprété.	DOIT ETRE JOUÉ DANS LE TOUR
24	**Découverte d'un Somua** (phase de mouvement FFI) Les FFI dénichent un vieux char Somua qui dispose d'une capacité antichar; activer le pion avec le pion 28.	
25	**Rumeur** (phase de mouvement FFI) Le Sénat va sauter, évacuer l'arrondissement. Toutes les unités FFI sont retirées du VIIe arrondissement et placées dans un arrondissement adjacent.	DOIT ETRE JOUÉ DANS LE TOUR
26	**Héroïsme FFI** (phase de combat FFI) Un combat est automatiquement gagné à condition d'y perdre une unité FFI.	
27	**Tirs d'artillerie dans le XIIIe** (phase de combat allemande) Les batteries allemandes tirent sur le XIIIe arrondissement, les unités se trouvant dans la mairie perdent un niveau de combat.	DOIT ETRE JOUÉ DANS LE TOUR
28	**Activation du Somua** (phases de mouvement et de combat FFI) Si vous avez trouvé le char Somua, l'unique char de la résistance, ce pion permet de l'activer. Il se déplace aléatoirement (sur 1d20) d'arrondissement en arrondissement à la phase de mouvement des FFI. Il élimine automatiquement les unités d'infanterie allemandes qu'il trouve dans son arrondissement. Par contre il est automatiquement éliminé dès qu'il rencontre une unité blindée allemande.	
29	**Barricades** (phase de mouvement allemande) Trois arrondissements (tirez 1d20) se hérissent de barricades qui empêchent tout mouvement de blindés. Si des unités blindées allemandes devaient s'y rendre, leurs ordres sont annulés et les unités en question ne sont pas activées pour ce tour.	
30	**Ecoute** (phase de mouvement allemande) Une indiscrétion permet de connaître à l'avance les ordres du GQG allemand pour le prochain tour. Une fois que toutes les unités allemandes ont été activées et placées, les unités FFI peuvent se déplacer à leur tour, y compris les unités encerclées. Les attaques allemandes ont lieu ensuite normalement s'il y a lieu.	
31	**Détournement** (phase de mouvement allemande) Permet de détourner une unité de combat allemande de son arrondissement-objectif vers un autre, adjacent, de votre choix.	
32	**Renforts** (phase de combat allemande) Permet de soutenir une unité FFI attaquée, par une autre unité FFI qu'on prend ailleurs sur le plateau à la seule condition qu'elle ne soit pas elle-même attaquée. L'échange a lieu avant la résolution du combat. L'unité précédemment attaquée ne se déplace pas, l'unité allemande est obligée d'attaquer la nouvelle unité FFI puis, si elle gagne le combat, la seconde.	
33	**Décrocher** (phase de combat allemande) Permet à une unité FFI de décrocher avant une attaque allemande, mais avant que les résultats du combat soient connus. L'unité est retirée de la carte, elle pourra normalement revenir au prochain tour à la phase d'Activation FFI.	

◎ Si vous jouez la règle optionnelle d'Insurrection retardée, le fait de tirer un évènement portant le symbole ◎ indique le début de l'insurrection.

Caesar

Veni, vidi, vici

Retour à l'Antiquité pour le quatrième volume des *Great Battles of History* de GMT Games. Le jeu est consacré à Jules César et à la guerre civile du premier triumvirat qui l'opposa à Pompée le Grand. La formation militaire mise en vedette dans ce cadre est la « nouvelle » légion romaine articulée en cohortes. Formation qui se retrouve dans les deux camps, luttes fratricides oblige…

Quand Rome n'avait plus d'autre adversaire que Rome…

Les batailles traitées dans *Caesar* se situent immédiatement après que Jules César, simple proconsul, ait subjugué la Gaule en dix années de guerres acharnées. Dans tout le bassin méditerranéen, Rome n'a plus vraiment d'adversaires à sa hauteur. L'incertitude demeure par contre sur le nom de celui qui va diriger les destinées d'une République romaine en voie de transformation en un régime personnel. Trois hommes, Pompée, le plus grand général de son temps (jusqu'à César…), Crassus et César se sont tacitement partagés le monde romain depuis la fin des années soixante av. J.-C. : à Pompée l'Espagne à pacifier, Rome et son Sénat à tenir ; à Crassus l'Asie des Parthes et à César la Gaule, toutes deux à conquérir.

Crassus meurt en 53 av. J.-C à Carrhae dans un désastre militaire sans précédent contre les Parthes de Surena. César, porté au sommet de la gloire par sa victoire sur les Gaules et héritier naturel du parti « populaire », suscite la jalousie de Pompée, qui à la tête des optimates, veut lui retirer ses légions, donc son pouvoir, en poussant le Sénat à ne pas proroger son mandat de proconsul. L'affrontement est latent. En 49 av. J.-C., César le provoque en franchissant le Rubicon (rivière frontière entre Italie et Gaule cisalpine). La guerre civile est enclenchée, Pompée abandonne l'Italie et regroupe ses légions en Grèce. César, après une courte opération de police à Massilia et en Espagne, va l'y poursuivre. En quatre années de lutte, dans un gigantesque mouvement giratoire (Grèce, Asie, Afrique et Espagne, César va battre successivement Pompée, puis une fois celui-ci mort, ses fils et généraux. Son succès, César le doit avant tout à son génie militaire ; *Caesar* nous prouve d'ailleurs qu'il est fort difficile à égaler…

Enfin, l'époque est aussi celle d'autres grands soldats : Marc Antoine, Gn. Domitius, C. Rebilus dans le camp césarien ; A. Labienus (ex-lieutenant de César en Gaule) et le roi numide Juba dans le camp pompéien.

Évolution sans changement majeur du système SPQR

Pour simuler les batailles de César contre les pompéiens, les règles de *SPQR* n'ont eu à subir qu'un très léger lifting. Le changement principal réside dans les règles de commandement (le cœur du système GMT Games). Il consiste à prendre en compte la meilleure organisation, plus hiérarchique, du commandement à l'époque de César. Chaque légion est commandée par un tribun, qui n'a autorité que sur les dix cohortes qui la composent. Comme dans *SPQR*, ces tribuns peuvent donner autant d'ordres individuels à des cohortes que le chiffre de leur initiative l'indique (en général 2). La première nouveauté est qu'ils peuvent, à la place, donner un ordre unique à toutes les cohortes de la légion dans leur rayon de commandement (en général 4 hex.) même si celles-ci ne sont pas en ligne. Le *Line Command* de *SPQR* est ainsi prolongé par un *Legion Command*. Autre novation, ils peuvent passer leur tour en attendant que le commandant d'un groupe de légions (*Section Commander*) donne lui un *Section Command*, qui permet, en une seule fois, d'activer tous les tribuns de légions dans son rayon (5 ou 6 hex.) qui n'ont pas été activés auparavant. Cela permet bien évidemment des mouvements d'ensemble d'une partie de l'armée bien mieux coordonnés et organisés que dans *SPQR* ou *GBOA*.

Quant au général en chef, César ou Pompée par exemple, il voit son rôle changer par rapport aux jeux antiques précédents de GMT Games. Il délègue les grands mouvements et assauts aux *Section Commanders* et se concentre sur le renfort des points sensibles en engageant des réserves, et sa personne, au moment crucial de la bataille. Il peut donner des ordres individuels, des ordres de ligne, des ordres à une légion, et surtout activer des éclaireurs (*skirmishers*) dans la phase de jeu appelée Auxiliaires.

Celle-ci se situe au début de chaque tour de jeu et c'est la seconde nouveauté de *Caesar*. Dans cette phase, chaque général en chef peut activer toutes les unités d'éclaireurs quelles que soient leurs positions sur la carte, sans tenir compte de son rayon de commandement. Les chefs et les légions ne pourront être activés qu'après cette phase.

Autre évolution des règles : la prise en compte des pertes en effectifs des unités engagées dans la bataille. Dans *Caesar*, toute unité déroutée, une fois ralliée, revient sur le terrain avec un marqueur Épuisée. Ce statut la pénalise d'une colonne dans la lecture des tables de combat et la rend moins efficace dans le lancement de projectiles.

Les innovations sont ailleurs

En dehors des règles, l'apport de *Caesar* est de mettre en situation un nouveau mode d'organisation militaire, celui de la cohorte.

La cohorte est la nouvelle unité tactique mise en place par Gaius Marius dans le cadre de sa réforme de la légion (fin du IIe siècle av. J.-C.) : les anciennes manipules de triarii, hastati et principes, devenues égales en équipement et en force sont fondues pour former des cohortes (dix par légion), et l'armée devient permanente. C'est le type de troupes homogènes dont disposaient César et Pompée. Mais les différences de forces subsistent à un autre niveau, et *Caesar* le restitue bien : les légions sont distinguées par

L'AVIS DE CASUS BELLI

On apprécie

A la fois l'homogénéité du jeu (affrontements relativement équilibrés entre armées) ; la diversité des champs de bataille (plaines, montagnes, lignes de fortifications imbriquées) ; le défi représenté par la difficulté à gagner avec le camp historiquement vainqueur (n'est pas César qui veut…).

On regrette

L'absence de grandes nouveautés par rapport aux volumes précédents ; la longueur de tous les scénarios (rien en dessous de 4 heures).

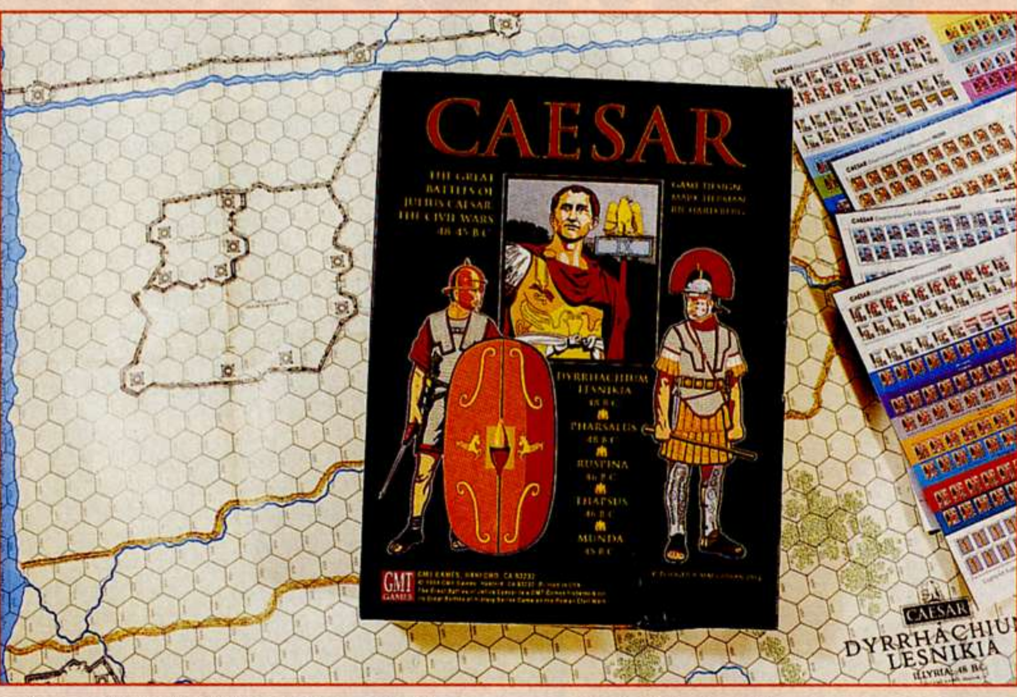
FICHE TECHNIQUE

Caesar **(The Great Battles of History – Volume IV) est un wargame en anglais édité par GMT Games. *Matériel* : 3 cartes recto verso permettant de reconstituer les cinq champs de bataille traités, 960 pions et marqueurs (avec sachets de rangement), 2 aides de jeu recto verso, un dé, un livret de règles et un livret de scénarios. *Scénarios et durée de jeu* : six scénarios pour deux joueurs. Dyrrachium et Lesnikia, les deux épisodes d'une même bataille, environ quatre heures chacun. Pharsalus, au moins dix heures, Ruspina, autour de quatre heures, Thapsus, de trois à quatre heures et Munda huit à dix heures ou plus. *Prix* : environ 360 F.**

leur « ancienneté ». On trouve des légions de vétérans (TQ/*Troop Quality* moyen de 7), des légions de recrues (TQ moyen de 6) et des légions de conscrits (TQ moyen de 5). A titre d'exemple, la Xᵉ légion de César, qui a fait toute la guerre des Gaules est une légion de vétérans, la légion Alaudae (alouette) recrutée en Gaule par César une fois celle-ci soumise est une légion de recrues (sa première cohorte est cependant classée « vétérans ») et enfin, les deux légions macédoniennes levées à la hâte par Pompée en Grèce sont évidemment des légions de conscrits.

En plus des différences de TQ, les tables de combat de *Caesar* font apparaître des traitements très hiérarchisés des trois types de légions : une légion de vétérans obtient un Attaquant Supérieur (double les points de cohésion perdus par l'adversaire) contre les deux autres, celle de recrues est AS contre celle de conscrits de la même manière.

En conséquence, le joueur de *SPQR*, habitué à des légions de force égale mais composées de trois lignes de légionnaires de force différente, se retrouve dans *Caesar* avec des légions de trois forces différentes mais composées de légionnaires de même niveau. Une petite révolution !



Mais la cohorte n'est pas la seule unité inédite. Deux nouvelles formations apparaissent : la testudo (la tortue, formation défensive adoptée par les légionnaires) et les antesignani (unités mixtes de cavalerie et d'infanterie légère inventées par les Germains et reprises par les Numides). *Caesar* consacre également la généralisation de l'artillerie légionnaire, scorpiones et balisatae qui font l'objet de règles spécifiques.

Enfin, toutes les batailles présentées font apparaître un petit échantillon de fortifications sur leur carte, le plus souvent un camp ou un fort. Le sommet est atteint avec le double affrontement de Dyrrachium-Leskina qui est une quasi-bataille de siège au sein de lignes fortifiées enchevêtrés : circonvallations, contrevallations, et camps. En fait, cinq types d'ouvrages sont pris en compte, chacun avec ses particularités : murs, remparts, tours, talus et portes.

Six batailles où les dés sont loin d'être jetés

Grand chambardement chez GMT Games : *Caesar*, au contraire de ses prédécesseurs, ne garantit pas de retrouver les issues historiques des batailles.

A l'exception de Thapsus, les cinq autres batailles présentent un véritable défi. A Dyrrachium, Lesnikia et Ruspina, César fut tenu en échec, pour ne pas dire battu. Dans ces trois scénarios, où le rapport et la composition des forces avantagent nettement le camp pompéien, le joueur César doit déployer des trésors d'ingéniosité pour ne pas connaître l'écrasement que Jules, le vrai, a su admirablement éviter. Même à Pharsalus, succès décisif de César, l'armée de Pompée est bien plus forte et compte par exemple une supériorité écrasante en cavalerie.

Moralité : jouer César est bien plus dur, mais plus passionnant, que d'être Alexandre à *GBOA* ou Scipion à *SPQR*.

En plus de leur caractère tendu, les six batailles ont l'avantage d'être variées.

● Dyrrachium (48 av. J.-C.) est une bataille de retranchements où Pompée parvint à percer le blocus vers la mer que César, inférieur en nombre, tentait de lui imposer. Le résultat de la simulation dépend d'abord de l'utilisation du terrain et des fortifications mais aussi de la gestion des renforts qui arrivent progressivement dans les deux camps.

● Lesnikia (48 av. J.-C.), sur le même terrain, retrace la contre-offensive de César, qui échoua, pour refermer le blocus sur Pompée. Pour s'en sortir, César doit réussir un raid sur le camp de Pompée et se retirer sans désastre en cas d'échec.

● Pharsalus (48 av. J.-C.) est une bataille classique en plaine, chacune des armées ayant un flanc adossé à une montagne et l'autre découvert. César a une armée de vétérans de meilleure qualité que celle de Pompée, mais sa très faible cavalerie expose son flanc découvert à un encerclement par celle de l'adversaire. C'est le scénario le plus intéressant car il est extrêmement ouvert et que la donne de départ avantage malgré tout légèrement Pompée, le vaincu historique.

● Ruspina (46 av. J.-C.) est la seule bataille du jeu qui n'oppose pas deux armées de légions. César, fraîchement débarqué en Afrique, se voit encerclé par l'armée de cavaliers numides et d'infanterie légère de Labienus. Il apparaît impossible à César de s'en sortir indemne, pourtant il le fit (manque de combativité de Labienus ?) ! La partie est très tactique et nécessite une parfaite connaissance des astuces du système.

● Thapsus (46 av. J.-C.) est un cas à part. En cinq minutes de combat, César est parvenu à jeter les légions de conscrits de son adversaire du jour, Caecilius Metellus Scipio, dans une déroute en chaîne incontrôlable qui finit en massacre. Seul le *what if* « Arrivée des renforts numides du roi Juba » présente un intérêt, mais malgré tout il est impossible de régler l'affaire aussi vite que le fit César !

Ruspina et Thapsus, comme Pharsalus, se situent en plaine.

● Pour Munda (45 av. J.-C.) enfin, il s'agit d'une bataille en terrain escarpé. César a la force pour lui, les fils de Pompée le terrain. La victoire dépend d'une utilisation rationnelle de ces deux facteurs par chacun des camps. Si le joueur César est méthodique, la victoire, à la longue, lui reviendra, mais le scénario plaira à tous les wargameurs pugnaces, au risque d'en faire une partie marathon.

Caesar offre des parties historiques et compétitives et n'oublie pas de proposer des règles spéciales à chaque scénario pour renforcer l'équilibre des parties. C'est la réponse que GMT Games devait apporter aux critiques énoncées sur ses précédents volumes (parfaite historicité mais parties déséquilibrées).

Les créateurs peuvent donc crier *Veni, vidi, vici*, comme leur héros Jules César, mais le bilan est-il si simple à dresser ?

Mais où va GMT Games ?

Deux modules d'extension sont d'ores et déjà annoncés pour *Caesar* : *Alesia* et *Barbarian* (deux batailles rangées de la guerre des Gaules). Ensuite viendront trois nouveaux volumes : le Japon du XVIe siècle, Bélissaire et les batailles byzantines, les batailles de Cromwell et de Louis XIV... GMT Games voudrait-il obtenir l'hégémonie sur le monde du wargame en couvrant de son système original de plus en plus de batailles d'époques différentes ?

Avec *Caesar*, qui me semble le plus achevé des volumes de la série GBH, on note, malgré l'intérêt compétitif des parties, un certain déjà-vu. Il y a du nouveau, mais c'est quand même vraiment pareil... Comme tout plaisir, la série GBH finirait-elle par lasser ?

Caesar est certes brillant, mais déjà un peu étouffant. GMT Games commence à transformer les wargameurs en collectionneurs (de batailles GBH bien sûr...).

Tout en étant un fervent partisan de *Caesar* et plus largement de la série, je reste néanmoins un peu sur ma faim. Sans être particulièrement exigeant, un peu plus de nouveauté aurait été le bienvenu. A l'instar de la série napoléonienne de Kevin Zuker dans laquelle, sur une même base on trouve des wargames fort différents (par exemple *Struggle of the Nations – 1813* et *Napoleon at Bay – 1814*), GMT Games devrait plus démarquer ses volumes et éviter de tomber dans l'effet pervers du « compatible, forcément compatible ! ». A suivre, forcément à suivre...

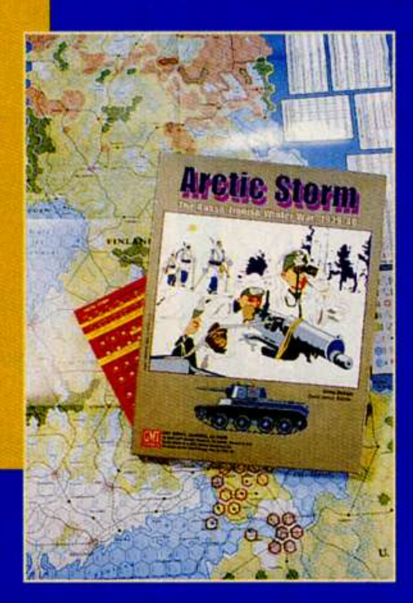
Frédéric Bey

Wargame

FICHE-JEU

Arctic Storm

David et Goliath dans la neige



On l'a baptisée la guerre d'Hiver, et c'est vrai que la guerre soviéto-finlandaise n'a duré qu'une saison, de novembre 39 à mars 40. Le sujet n'a pas souvent été abordé par le wargame, et ce jeu de GMT devrait satisfaire tous les amateurs de cet épisode insolite, glacial et sanglant.

Rappel de la situation

Pendant que, sous nos climats, on vivait la Drôle de Guerre, Staline lançait l'Armée rouge à l'assaut de la minuscule Finlande. Mais, à dix contre un, les Soviétiques eurent deux cent cinquante mille morts, dix fois plus que les Finlandais. Le Goliath soviétique avait même frôlé une guerre ouverte avec les Anglais et les Français (qui le considéraient alors, avec quelque raison, comme un allié objectif de l'Allemagne). Pourtant, la victoire finit par être du côté des gros bataillons : les Finlandais durent jeter l'éponge, sauvant leur indépendance mais contraints d'accepter une amputation territoriale. Cependant, les Soviétiques ne l'emportèrent pas au paradis : leur réputation militaire était durement atteinte, et des observateurs attentifs, du côté de Berlin, s'étaient dit que le colosse rouge n'était pas invincible.

Simple mais efficace

Au premier coup d'œil, le contenu de la boîte est de bonne qualité. Belle carte, deux cents pions agréables, sinon originaux. Plusieurs aides de jeu (à photocopier pour jouer plus commodément). Quant aux règles, elles relèvent assez bien un défi délicat. Car il n'était pas facile de simuler un conflit aussi déséquilibré. GMT y est parvenu en usant d'une recette éprouvée, même si certains la trouvent un peu trop simple : une mécanique générale relativement standard et une abondance de petites règles « chrome ». La séquence de jeu l'illustre fort bien.

A – Evénements aléatoires et diplomatie.
B – Ravitaillement (commandement-ravitaillement soviétique, ravitaillement finlandais).
C – Tour soviétique : renforts, mouvement général et combat des unités soviétiques. Puis réaction des skieurs finlandais et mouvement mécanisé soviétique.
D – Tour finlandais : renforts, mouvement général et combat des unités finlandaises.

On constate déjà la disparité des moyens des adversaires. Précisons que les Finlandais n'ont qu'une unité mécanisée, mais que presque tous leurs hommes sont équipés de skis. Quant aux Soviétiques, ils ont de nombreux blindés, mais une seule unité à skis. Or, quand la neige tombe (à partir du tour 3), qui l'eut cru, les skieurs s'amusent. Par contre, les blindés sont confinés aux routes dès qu'ils sont en terrain difficile.

Un mot de finlandais

Globalement, les vingt pages de règles (plus quatre pages d'excellentes notes historiques comprenant un petit lexique finnois-anglais) sont très clairement rédigées. La plus grande partie est consacrée à une énumération de petits cas particuliers destinés à rendre l'ambiance de ce conflit très spécial. Le plus typique est sans doute le *motti*, terme finlandais signifiant « bois mis en tas et prêt à être débité », et par lequel les soldats finlandais désignaient les troupes soviétiques encerclées sans espoir de s'en tirer. Les Soviétiques en *motti* ne peuvent plus faire grand-chose, sinon mourir à chaque attaque finlandaise.
Pour le reste, mieux vaut lire la règle en prenant des notes, car les détails pullulent. Une colonne de décalage dans les combats pour l'un dans telle condition, pour l'autre dans telle autre condition, des possibilités de parachutages (pour les Soviétiques), d'éventuelles opérations amphibies, des lignes de ravitaillement directes pour les Finlandais, passant par les états-majors pour les Soviétiques – bref, standard mais dense. Signalons tout de même que les combats ont au moins un aspect original : pour les résoudre, il faut lancer deux dés 10 et les additionner (un seul dé pour les attaquants non ravitaillés) : les résultats possibles pour un rapport de force donné sont donc très variés.

Une table à surprises

L'un des meilleurs éléments du jeu est sans conteste la table d'événements aléatoires. Elle ne contient en effet aucun événement absurde dans le contexte de l'époque. Il y a certes la possibilité de voir les Alliés (à l'époque, les Anglais et les Français) intervenir aux côtés des Finlandais, mais, historiquement, cette intervention avait bel et bien été envisagée : sa probabilité est relativement faible, mais pas nulle ! Or, une telle intervention, outre le coup de main pour le Finlandais qu'elle implique sur le front, fait perdre beaucoup de points de victoire au Soviétique.
A propos de victoire, le décompte des points de victoire est l'un des aspects les plus curieux des règles. Les Soviétiques marquent des points en occupant le territoire finlandais, ils en perdent si les Finlandais occupent des villes soviétiques, ils en perdent aussi lorsqu'ils perdent des unités ou qu'elles sont transformées en bois à brûler. De plus, ils commencent avec 65 points, mais perdent 3 points par tour à partir du tour 6, plus 20 points si le Finlandais réussit à aller au bout des 18 tours sans accepter les généreuses offres de paix du camarade Staline. Ils perdent aussi 10 points si les Alliés entrent en jeu. Or, comme il faut auxdits Soviétiques au moins 21 points pour prétendre à la moindre victoire, ils doivent se dire dès le premier tour qu'ils ne sont pas là pour flâner.
Nous avons parlé de la diplomatie stalinienne. Mais oui, le joueur Soviétique peut faire une offre de paix au début de chaque tour, qui se traduit (si le Finlandais accepte) par un tirage au sort. Alors, le jeu s'arrête et, selon le résultat des dés, le Soviétique gagne ou perd quelques points de victoire.
En somme, un jeu de bonne qualité sur un thème inhabituel. Mais un regret : l'absence de tout scénario ou variante qui éviterait une certaine monotonie des parties.

Frank Stora
et les membres de l'AJHIS

L'AVIS DE CASUS BELLI

On apprécie : l'originalité du sujet, la simplicité des mécanismes, la table d'événements aléatoires et la fidélité historique de la simulation.

On regrette : l'absence de scénarios.

FICHE TECHNIQUE

***Arctic Storm* est un wargame en anglais édité par GMT Games.**
***Sujet* : la guerre d'Hiver 39-40 entre l'URSS et la Finlande.**
***Échelle* : 1 semaine par tour (18 tours au maximum) ; 24 km par hexagone.**
***Matériel* : 200 pions de bonne qualité allant de la compagnie à la division ; une carte sur papier d'environ 60 cm sur 90.**
***Temps de jeu* : deux soirées.**

Ardennes

Le Bulge 94 est un bon cru

Voici donc un nouveau jeu sur la bataille des Ardennes 44. Pour ce grand classique, The Gamers a choisi la simplicité de sa série Standard Combat. Mais la simulation est fort correcte, et l'abondance des pions devrait satisfaire ceux qui aiment le « grand spectacle ».

Les Ardennes, j'aime

Faut-il rappeler que la bataille des Ardennes est l'un des thèmes de wargame les plus appréciés aux États-Unis? Toutes les marques tiennent apparemment à s'y essayer. *Ardennes* est plutôt un bon cru : il offre une bien meilleure simulation que la nouvelle édition du *Bulge* d'Avalon Hill, et représente en quelque sorte une modernisation de bonne qualité du vieux *Battles for the Ardennes*.

Seuls les fous ne changent jamais d'avis

Le proverbe chinois a bien raison! C'est ce qu'ont dû se dire les concepteurs de The Gamers, car les règles de leur série Standard Combat en sont déjà à leur version 1.6 après trois jeux seulement (*Stalingrad Pocket* et *Afrika* étant les deux premiers). Il est d'ailleurs recommandé d'utiliser les règles de la dernière version avec les deux premiers jeux. Mais je ne critiquerai pas ce perfectionnisme, au contraire. Rappelons les principes de ces règles, qui tiennent en six petites pages. Et d'abord la séquence de jeu :

- joueur A – Mouvement, combat, mouvement d'exploitation (réservé à certaines unités qui ne peuvent se trouver en zone de contrôle au début de la phase), ravitaillement.
- joueur B – Même chose.

Comme dans le bon vieux *PanzerGruppe Guderian* (et dans bien d'autres jeux à sa suite), il est possible à une pile d'attaquer pendant qu'elle bouge (*overrun*), qu'il s'agisse du mouvement normal ou de l'exploitation. Résultats en termes de pertes de pas et de reculs, avances après combat, lignes de ravitaillement, tout ceci a un air connu. A ce cadre banal, Dean Essig a ajouté l'interdiction d'examiner les piles adverses (sauf le pion du dessus), ainsi que sa fameuse règle d'arrondissement des rapports de force au plus proche, et non en faveur du défenseur (10 ou 11 contre 4 font 3 contre 1, tout comme 23, 24, 25 ou 26 contre 9). Pour brouiller encore les cartes et éviter les attaques trop bien dosées, la table des combats utilise deux dés 6, et sa présentation est inhabituelle.

La parole aux canons

La séquence de jeu spécifique d'*Ardennes* a été quelque peu remaniée par rapport au cadre de la série.

— D'abord, une nécessité quand il s'agit des Ardennes, la phase Météo, dont dépend le nombre de points de l'aviation alliée.

— Ensuite, le tour allemand : mouvement, tirs d'artillerie alliée, tirs d'artillerie allemande, attaques allemandes, ravitaillement allemand, exploitation par les unités allemandes placées en réserve, c'est-à-dire n'ayant ni bougé ni combattu auparavant (ce qui n'est pas favorable à des percées très spectaculaires).

— Puis, le tour américain : mouvement, destruction ou réparation des ponts, tirs d'artillerie alliée, attaques alliées, ravitaillement, exploitation (semblable à celle des Allemands). Vous avez remarqué : les Allemands n'ont droit qu'à un tir d'artillerie par tour, les Alliés à deux. Comme, en outre, les unités d'artillerie alliées sont plus performantes (elles peuvent bouger pendant un tour sans perdre tout leur potentiel de tir), le joueur Allemand en vient vite à autant détester les canons alliés que les soldats allemands les ont haïs à l'époque.

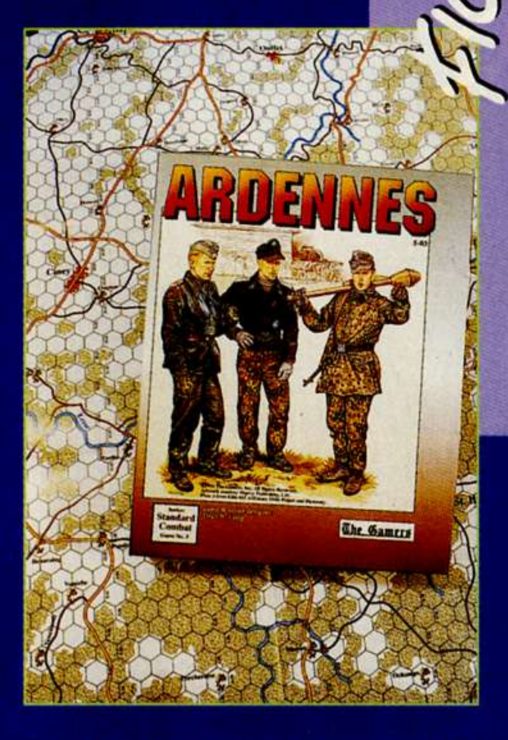
Embouteillages et ravitaillement

Autre point original du jeu : les embouteillages, trop rarement simulés. Toute unité circulant sur une route qui pénètre dans un hex. occupé par des unités amies doit dépenser un point de mouvement supplémentaire. Vous devrez bouger vos pions avec soin! De plus, les Allemands doivent traverser au début de leur attaque des hex. spéciaux d'embouteillage.

Mais, dans le genre couleur locale, les concepteurs ne s'en sont pas tenus là. Les équipes Greif (griffon) chargées de jeter la perturbation sur les arrières des Alliés sont simulées en détail. Même si, en moyenne, ce n'est guère qu'une nuisance pour l'Allié, cela pimente incontestablement l'affaire. Idem pour le fameux (mais très peu efficace) parachutage du groupe Von der Heydte.

Plus hollywoodien encore (qui n'a pas vu *La bataille des Ardennes*? Un mauvais point!), les problèmes de ravitaillement des Allemands et la possibilité pour eux de s'emparer de dépôts américains. La règle me semble fort généreuse pour les Allemands, dont les dépôts mobiles sont certes peu nombreux mais invulnérables aux bombardements. Je suggère qu'un dépôt puisse bel et bien être désorganisé par un bombardement (auquel cas, conformément à la règle, il perd la moitié de ses points de mouvement pendant un tour), et que, si des pertes lui sont infligées, elles se traduisent par une immobilisation définitive. A vous de tester ce qui vous paraît raisonnable.

En fin de compte, deux problèmes seulement se manifestent. Le plus irritant (mais le plus difficile à éviter) : les lenteurs de la mise en place des pions (consultez l'ordre de bataille, trouvez un pion, placez-le et recommencez cent à cent cinquante fois). Le moins ennuyeux (car de bonnes lectures peuvent y suppléer) : l'absence de vrais *what if* tels que ceux que Danny Parker offre à profusion dans ses jeux (*Battles for the Ardennes, Dark December, Hitler's Last Gambit*). Il y a certes plusieurs scénarios, mais qui consistent simplement à prendre la bataille à un stade ou à un autre de son évolution historique.



Cela dit, le jeu bouge beaucoup et les joueurs peuvent sans maux de tête expérimenter des stratégies variées, d'autant que les conditions de victoire sont uniquement géographiques : on ne comptabilise pas les points de perte, mais leurs conséquences dans l'occupation du terrain. Largement de quoi, en somme, faire un bon cru de la cuvée 94 du Bulge.

Frank Stora

FICHE TECHNIQUE

***Ardennes* est un wargame en anglais édité par The Gamers.**
***Sujet* : l'offensive allemande de décembre 44, la « Battle of the Bulge ».**
***Échelle* : 1 jour par tour ; 1 mile par hexagone.**
***Matériel* : 560 pions et marqueurs de bonne qualité (les pions sont des bataillons, des régiments ou des brigades) ; une carte sur papier d'environ 120 cm sur 90. La carte est belle, mais les pions ne comportent pas la moindre silhouette, juste des symboles un peu fades.**
***Temps de jeu* : selon le scénario (plusieurs soirées pour la campagne complète, 16 tours).**

L'AVIS DE CASUS BELLI

On apprécie : la simplicité des mécanismes, le caractère très mobile du jeu.

On regrette : l'absence de *what if*, la mise en place un peu fastidieuse des pions.

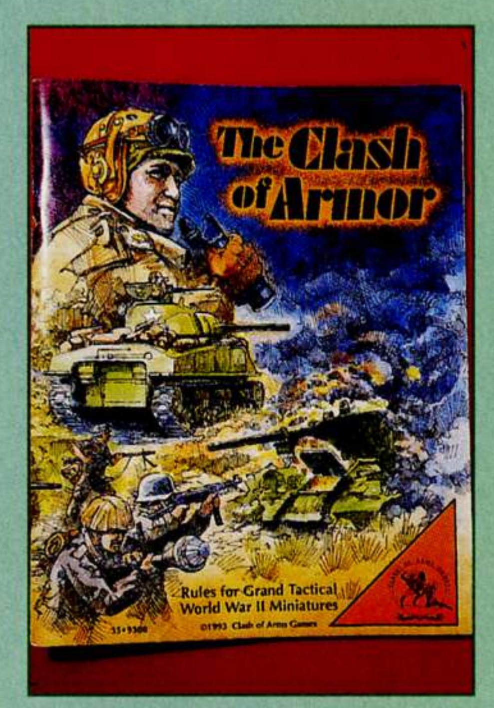
FICHE-JEU

The Clash of Armor

Le marché de la Seconde Guerre mondiale en figurines connaît depuis quelques temps un développement surprenant. C'est l'apparition des figurines micro qui a permis, en réduisant l'échelle, de simuler enfin le combat moderne. Avant, il était très difficile de jouer sur une table avec des unités capables de tirer à plusieurs centaines de mètres. Longtemps cantonné derrière la barre du XIXe siècle, le jeu avec figurines prend un nouvel essor. *The Clash of Armor* en est un bel exemple.

Une mise en route pas évidente

Comme il est de tradition dans la figurine, *The Clash of Armor* consiste en un seul livret de règles, le reste étant laissé aux bons soins du joueur. Une telle démarche surprend toujours le pratiquant de jeu sur carte, habitué à de belles boîtes bien remplies et prêtes à l'emploi. Il faut donc prévoir du temps (= peinture) et de l'argent (= figurines) pour se constituer une division blindée en état de marche, et encore du temps (= recherche de documentation) car *The Clash of Armor* ne proposant aucun scénario, ni même aucun système de points ou de tables pour composer ses propres unités, il faut tout faire soi-même. S'il s'agit de faire combattre trois petits chars contre de la piétaille dans un village quelconque, d'accord, c'est facile, mais on espère quand même que l'ambition du jeu soit de représenter des situations historiques avec un minimum de réalisme. D'une manière générale, on



a le sentiment que *The Clash of Armor* a bénéficié d'un tout petit budget (il suffit de voir la présentation des tables de combat et des règles) mais après tout, mieux vaut le contenu que le contenant ! Reste à espérer que l'éditeur proposera des extensions sous une forme quelconque. Dans l'attente, et avant de pouvoir composer des scénarios équilibrés à partir de documentations historiques, les joueurs vont pas mal tâtonner. On leur souhaite bon courage !

Une facilité de jeu étonnante

Comme l'annonce David Reynolds, le concepteur, *The Clash of Armor* vise à intégrer les problèmes particuliers du combat moderne (commandement, rapidité d'action), mais sans aucune lourdeur. La plupart des concepts sont ainsi d'une étonnante simplicité, et pourtant d'une redoutable efficacité.

L'unité de base, représentée par une figurine, est la section ou le peloton (30 hommes ou 3 à 5 chars). Chaque figurine ne peut pas agir indépendamment, mais évolue au sein d'un Élément de Manœuvre (EM) qui est l'entité qui exécute les ordres. L'EM représente en fait une compagnie, et les figurines (en plus de faire joli) servent à enregistrer les pertes subies par la compagnie. Chaque EM est rattaché à une Formation (il s'agit du bataillon) dans laquelle se trouve le commandement, représenté par une figurine distincte. Les EM peuvent agir quand leur Formation a l'initiative. Le joueur est donc censé représenter un chef de régiment qui manipule plusieurs bataillons et compagnies de soutien. La chaîne hiérarchique est bien représentée : la Formation est dirigée par un Q.G., avec bonus et capacité de commandement qui influent sur tous les EM rattachés ; chaque EM est représenté par son moral et son niveau d'activation, qui peuvent varier en fonction des pertes.

Le joueur en phase peut tenter d'activer chacun de ses EM en faisant moins que son activation (avec un d10). Un EM activé peut faire une action (tir, mouvement, observation, etc.), mais on peut tenter d'activer plusieurs fois le même EM, avec moins de chance à chaque fois (chaque action rapporte des points de fatigue). En fait, une troupe bien entraînée et commandée peut agir plusieurs fois dans le tour (avancer, poster ses armes et tirer) alors qu'une troupe médiocre n'est même pas sûre de pouvoir agir. Avec ce principe très simple, les règles permettent de jouer des paramètres qui offrent beaucoup de réalisme (qualité de l'entraînement et du commandement, moyens de communication, cohésion de la troupe…). Ce système d'activation se retrouve dans de très nombreux jeux sur carte récents, ce qui montre l'influence de la figurine sur les jeux de stratégie.

Chaque Formation doit avoir terminé toutes les actions de ses EM avant qu'une autre Formation puisse le faire, mais certains ordres limités et indépendants sont possibles (soutien de feu, mouvement limité). Enfin, chaque unité peut réagir aux actions ou mouvements ennemis, sous réserve à nouveau de réussir ses jets d'activation. Le système est fluide, très facile à assimiler, et les contraintes de commandement sont immédiatement perceptibles. On arrive vite à privilégier l'action de telles unités de choc, à garder des réserves pour la défense ou la percée, etc.

Que reste-t-il aux jeux sur carte ?

Les règles fourmillent d'idées très simples et de trouvailles ingénieuses : progression par bond, paramètres de tirs complets (blindage, angle de tir, armes antichars…), portée de tir selon la cible, le type de terrain et la couverture, fatigue des hommes, etc. Tout cela avec une facilité d'application déconcertante. A tel point que l'on se demande comment certains jeux en viennent à remplir des tomes entiers de règles insensées, alors qu'un minimum de bon sens serait plus judicieux. Sans mentir, ma légendaire affection pour *ASL* en a pris un coup, car *The Clash of Armor*, sans être pour autant le jeu parfait, prouve que simplicité ne veut pas dire manque de dynamisme tactique.

Ce jeu s'inscrit dans l'influence grandissante que les figurines exercent sur les jeux de stratégie. L'essor de la période antique (*Ancients*, *SPQR*), dont les concepteurs viennent tous de la figurine, précède peut-être un processus similaire en matière de jeu tactique moderne. *The Clash of Armor* mérite en tout cas d'être essayé par tous les passionnés de ce type de jeu, mais attention, avec des règles aussi ingénieuses, de nombreux joueurs risquent de virer de bord. On les aura prévenus !

Théophile Monnier

L'AVIS DE CASUS BELLI

On apprécie : les règles faciles d'accès et qui restent très performantes au niveau tactique et jouabilité ; le jeu fluide et rapide.

On regrette : l'absence de scénarios et d'aides à la conception d'unités.

FICHE TECHNIQUE

Règle pour figurines (à l'échelle micro), éditées en anglais par Clash of Arms. *Époque* : Seconde Guerre mondiale. *Échelle* : tactique (1 figurine = un peloton ou une section). *Matériel* : un livret de règles avec tables de combat. *Jouabilité* en solitaire : très bonne. *Temps de jeu* : 4 à 6 h.



Die Hanse



« Cher ami, et si nous partagions les frais et les bénéfices d'armement d'un bateau ? Je suis sûr que nous y trouverions un mutuel intérêt. »

Mise en place

Die Hanse se présente comme un jeu de plateau classique, avec carte, pions, mise en place et conditions de victoire. On dispose donc d'un plateau qui représente l'Europe du Nord, avec les mers du Nord et de la Baltique. Les pions (bateaux) se déplacent sur la mer grâce à un réseau d'hexagones, en fonction du vent (tiré au hasard grâce à des cartes de vent) et vont faire du commerce de ville en ville, chacune proposant une marchandise particulière. Des cartes permettent de générer des événements (apparition de marchandises, blocus, pirates) tandis que chaque joueur essaye (but final) de remplir avant les autres son entrepôt avec les marchandises qui lui ont été désignées au début du jeu.

Moitiés de cogghes

Jusque-là, il n'y a rien d'extraordinaire et l'on pourrait penser se trouver devant un jeu de parcours simple où la chance est déterminante. En fait, un mécanisme de jeu particulièrement astucieux permet (sous un prétexte historique un peu tiré par les cheveux) d'entremêler les intérêts de tous les joueurs. En effet, chaque bateau (appelé cogghe, ancêtre de la caraque) est représenté devant le joueur par un carton coupé en deux moitiés. Au début du jeu, le joueur donne à son voisin de gauche la partie avant de son bateau. Ainsi, chaque joueur possède en fait deux moitiés de deux bateaux différents, et est lié économiquement à ses deux voisins (réfléchissez un peu, ce n'est pas si compliqué). Quand c'est à son tour, le joueur déplace donc un de ces deux bateaux (dont il possède la moitié de la cale), effectue les transactions commerciales correspondantes, puis fait la même chose avec l'autre bateau où il a une participation. Évidemment, des conflits d'intérêts vont surgir puisque le propriétaire de l'autre moitié du bateau n'a peut-être pas du tout envie que vous alliez chercher des peaux tannées à Novgorod et préférerait que la cogghe fasse voile vers les tissus de Londres.

Troc en cascade

Le mécanisme de jeu est plutôt simple. Les cogghes se déplacent d'un nombre de cases égal à la force du vent. Et quand une cogghe entre dans un port, ses propriétaires peuvent troquer autant de pions d'une marchandise précise contre celle en vente dans le port. Ainsi, si on désire acheter de la bière à Bremen, il faut avoir en échange du blé (de Danzig). Chaque pion de marchandise possède au dos une valeur secrète, obligeant parfois à de nombreuses transactions avant d'obtenir une marchandise valable.

Événements

Chaque jeu de plateau a besoin d'un peu de hasard et de retournements de situation. Ils sont amenés par les cartes événements que l'on joue parfois à n'importe quel moment, mais le plus souvent dans les ports, ce qui oblige également à s'y rendre. On y trouve des cartes vents, apparition de marchandises, de pirates, blocus de port. Rien ici de très original.

Triangles infernaux

En fait, l'intérêt d'une partie de *Die Hanse* dépend grandement du nombre de joueurs autour de la table. À trois, chaque joueur a des intérêts communs avec les deux autres et la négociation, la diplomatie sont primordiales. À quatre, le joueur opposé à vous (géographiquement parlant autour de la table) peut encore être « atteint » de façon diplomatique, puisque vous êtes en relation avec ses deux associés. À cinq ou six, vous ne pourrez atteindre les autres qu'avec les cartes événements. Vous en aurez moins de « remords », puisque leurs pertes ne vous concerneront pas, mais le jeu perd un peu en négociation. J'ai une préférence pour les parties à trois ou quatre joueurs, ce qui n'est pas plus mal, la mode étant trop souvent aux jeux de quatre à neuf joueurs.

Toi parler allemand ?

Si vous ne comprenez pas la langue de Goethe, vous trouverez dans la boîte une traduction des règles, mais les cartes elles sont en allemand. La traduction est correctement faite, mais peu didactique alors que le jeu est très simple. De plus, je trouve qu'il manque une correspondance facile entre les noms des marchandises en allemand et en français. La voici donc : Ware : marchandise ; Salz : sel ; Getreide : blé ; Stockfish : poisson ; Bier : bière ; Tuche : tissu ; Erze : minerai ; Pelze : peaux.

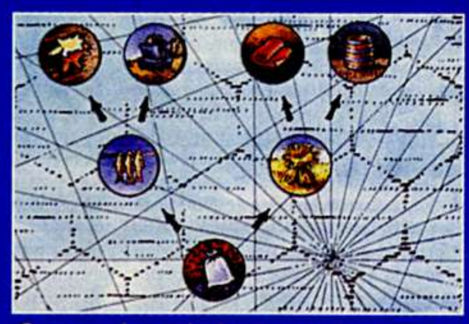
Focus

Die Hanse : la hanse. Désigne au Moyen Âge des associations de marchands, parfois regroupées en guildes, du nord de l'Europe.

In fine !

Die Hanse est un jeu de plateau simple, aux mécanismes élémentaires mais qui, dans les parties à trois ou quatre, permet de furieuses négociations.

Pierre Rosenthal



Comme on le voit, le chemin pour obtenir du minerai passe par le sel et le poisson.

FICHE TECHNIQUE

Jeu de plateau pour 3 à 6 joueurs. *Éditeur* : Laurin. *Matériel* : un plateau, la traduction française des règles, 7 figurines de bateau, 10 entrepôts, 6 cartes de bateau coupées en deux, 62 cartes événements, 144 pions de marchandises. *Prix* : environ 300 F.

L'AVIS DE CASUS BELLI

On apprécie : les négociations avec ses voisins.

On regrette : de ne pas avoir les cartes événements en français.

Inspirations...



Universalis

Une pincée de folklore...

Jetez donc un coup d'œil à **La morsure de Satan**, de Claude Seignolle (Phébus). C'est un recueil de contes et légendes du Midi et, si le surnaturel y est présent, il ne l'est pas systématiquement. Pêle-mêle, il y est question des malheurs d'un immortel (ma nouvelle préférée!), d'une poignée de fantômes plus ou moins fréquentables, d'un archéologue malgré lui... Bref, toutes sortes de choses intéressantes et utilisables directement ou presque. Il y a là matière à quelques scénarios de *Chill*, notamment. Et puis, c'est remarquablement bien écrit, ce qui mérite d'être signalé. Je vous conseille, si vous ne connaissez pas déjà l'œuvre de Seignolle, de vous y intéresser. Il a compilé des centaines d'histoires de ce genre... Tout ce qu'il a écrit n'est pas disponible, mais fouillez les soldeurs et les bouquinistes!

Une minute de nostalgie...

Avec la collection Le Passé du Futur, l'éditeur belge Grama a eu l'excellente idée de rééditer des grands textes de SF francophone du début du siècle. Sur les quatre titres actuellement disponibles, je vous recommande particulièrement **Les vacances de monsieur Dupont**, de Maurice Renard (un court roman, plus deux nouvelles), et **Sans dessus dessous**, de Jules Verne (l'une de ses œuvres les moins connues... et les moins «sérieuses»). Ce sont des scénarios tout rédigés pour *Aventures Extraordinaires et Machinations Infernales*, et ils sont éventuellement adaptables à d'autres jeux – quoique, franchement, je ne voie pas très bien lesquels.

Des assassinats dans le monde entier...

Je suis tombé par hasard sur ***Meurtre à la cour du Roi-Soleil***, d'Arlette Lebigre (Livre de Poche). C'est un petit bouquin vite lu, et qui rend fort bien l'atmosphère de Versailles à la fin du XVIIe siècle. Sa lecture est particulièrement recommandée aux MJ qui ont envie de situer une enquête dans le petit univers clos qu'est une cour royale, et de comprendre à quel point les considérations personnelles peuvent y influer sur la vie politique.

Avec **Charlie Chan** d'E.D. Biggers (Bouquins) nous rentrons en terrain (presque) connu, à savoir les années vingt et trente. A un détail près: la plupart des enquêtes de l'honorable inspecteur Chan se déroulent à Honolulu, sur l'île d'Hawaï, qui représentait visiblement le comble de l'exotisme pour les Américains de l'épo-que. Mais on s'y trucide tout aussi bien qu'ailleurs, et Charlie Chan est un PNJ tout prêt, utilisable dans n'importe quel scénario d'enquête quel que soit le lieu et l'époque (en espérant qu'il soit du côté des PJ. Parce que sinon, à leur place, je me ferai beaucoup, beaucoup de soucis).

Juges et assassins, de Michael Malone (Points/Policiers), est sans doute le meilleur polar qu'il m'ait été donné de lire depuis très longtemps. En tout cas, c'est incontestablement mon chouchou pour ce bimestre. En 700 pages, le lecteur visite en détail une petite ville du sud des États-Unis, juste avant l'élection du gouverneur de l'État... et découvre les dessous de la vie politique locale. Il y a là assez de magouilles, de corruption, de racisme et d'ignominies pour alimenter des heures et des heures de jeu, à *Cthulhu*, *Chill* ou ailleurs. La transposition en médiéval-fantastique, entre autres, est tout à fait possible. Et c'est aussi (et surtout) une lecture passionnante! Il semble que ce titre fasse partie d'une série. On en reparlera certainement.

Deux gros complots...

Le manuscrit Chancellor n'est pas ce que Robert Ludlum a écrit de plus récent (Pocket). En fait, il remonte à 1977, si l'on en croit le copyright. Mais c'est un très bon Ludlum, remontant à l'époque où il savait encore faire court: à peine 350 pages au lieu des monstrueux pavés qu'il produit actuellement (et qui sont, dans l'ensemble, excellents). Et puis, j'ai toujours eu de la sympathie pour les histoires de sociétés secrètes qui tirent les ficelles dans les coulisses, et ce roman en présente un très beau spécimen.

En revanche, **La somme de toutes les peurs** de Tom Clancy (Livre de Poche) me laisse une impression mitigée. C'est un gros, très gros bouquin, qui approche les 1000 pages. Ce ne serait pas grave... sauf qu'il ne se passe pas grand-chose pendant les 800 premières. Enfin, si: tout le monde s'agite, complote, fait la paix au Proche-Orient, et ainsi de suite, mais dans le calme. Par contraste, les 200 dernières pages sont particulièrement prenantes. Si j'étais critique littéraire, je vous dirais de laisser tomber. Mais comme inspi, il y a plein de choses à y glaner (tenez, par exemple: dans le monde de Clancy, Jérusalem est devenu un territoire du Vatican, géré en commun par un patriarche orthodoxe, un rabbin et un imam. Les MJ d'*INS/MV* apprécieront).

Et pour finir, une touche de magie

J'ai reçu un **Manuel pratique du Tarot** (Yva Peret Editeur). La divination est un sujet auquel je ne comprends goutte, même quand on fait un effort pour me l'expliquer (comme c'est le cas ici). Mais bon, cela peut toujours intéresser les MJ de *Nephilim*, par exemple (ou de *Cthulhu*, etc.). Soit dit en passant, le catalogue de cette maison d'édition est particulièrement riche en ouvrages «occultes» en tous genres, où un amateur trouvera certainement des choses réutilisables.

En parlant d'occultisme... J'ai eu récemment entre les mains un catalogue de vente par correspondance qui proposait une gamme d'objets allant de l'épingle de cravate Rose-Croix aux bougies de toutes les couleurs (noir compris), en passant par les boutons de manchette francs-maçons, des cravates ornées de symboles bizarres, etc. En plus des nappes d'autel, poignards, encensoirs, il y a deux pages consacrées aux templiers. On y trouve de tout: grand manteau blanc à croix rouge, «mallette discrète et très solide pour transporter votre épée» (elle-même vendue deux lignes plus bas), pin's (si, si, pin's templier!)... Croyez-moi: *Nephilim* et *Le pendule de Foucault* ne sont rien par rapport à la réalité! (Je regrette bien de ne pas pouvoir vous donner l'adresse, pour que vous puissiez vous faire une idée par vous-mêmes, mais la personne qui m'a donné ce catalogue était formelle: pas question que je la diffuse à tous vents. Elle prend cela très au sérieux).

Tristan Lhomme

BD

Futur inventé...

Quand Valérian et Laureline se retrouvent sans argent ni soutien sur une planète du bout de l'univers, quand les shingouz eux-mêmes leur viennent en aide (moyennant compensation, faut pas rêver), quand un grognon de Bluxte s'associe (en râlant!) avec eux pour savoir *qui* maîtrise **Les cercles du pouvoir**, c'est de la S.F., et de la bonne! Elle est toujours aussi bonne quand, à 400000 km de la Terre, dans une station spatiale, apparaissent les premiers symptômes d'un comportement météorologique aberrant. **Quasar** nous fait découvrir sa version d'une lutte économique au troisième millénaire. Accrochez-vous, c'est plein d'humour et d'action. La S.F. peut aussi être beaucoup plus sombre. **Le traque-mémoire** décrit une usine, en environnement hostile, dont les ouvriers ne sortent jamais, sauf dans leurs rêves, sous le contrôle d'une machine. Le grain de sable du système, à la limite du cyberpunk, vient de la tentative de prise de conscience de l'ordinateur central, pour matérialiser ces rêves. Quant à **Dayak**, c'est la fusion (réussie) du cyberpunk et du vaudou, dans une mégalopole où technique et tradition se côtoient et se complètent. Un étonnant mélange d'illusions et d'hologrammes, de biologie moléculaire et de sorcellerie. Enfin, **Spartakus** nous

offre la vision d'une Venise en plein carnaval, siège d'un complot visant à déstabiliser notre monde. Là encore, technologie et magie font bon ménage, dans une aventure menée tambour battant et riche en rebondissements.

... présent décalé...

Un meneur de jeu à *Chill*, *AdC*, voire *INS/MV* devrait trouver son compte dans ce qui suit. Si un homme venait se confier à vous, prétendant qu'il arrive de Mars, où il a été envoyé pour le compte d'une riche compagnie qui cherche à présent à le faire disparaître, le croiriez-vous? C'est le thème du **Lièvre de Mars**, à suivre avec attention! Dans le même esprit, si une amie, perdue de vue depuis longtemps, vous demandait de la rejoindre sur une île improbable au large de la Bretagne, iriez-vous? **Loïc Francœur** accepte et se trouve embarqué, dans une aventure remplie de druides, d'animaux fantastiques et de prédictions millénaires. C'est l'un de mes deux chouchous! L'autre, c'est **Schizo**, une histoire complètement folle où se retrouvent pêle-mêle Frankenstein, Tristan et Iseult, Robinson Crusoë et Jésus... tout un programme pour un grand moment d'absurde et d'humour. A lire, ab-so-lu-ment!

Thanèros peut servir à décrire le royaume personnel d'un Selenim (voir fiche-jeu p. 32) ou encore une escapade dans *Les contrées du rêve*, version *AdC*. Logique absurde (en apparence), hasard et cruauté règnent en maîtres dans cet univers dont vous joueurs auront bien du mal à s'extraire. Impossible également d'échapper à **Éva Médusa**... Le vaudou y déploie ses charmes et ses artifices, dans l'ambiance coloniale du début du siècle. Vous y puiserez des idées fortes, pour *Chill*, *INS/MV* ou *AdC*, voire *Simulacres*. Autre décalage que celui des mutants et des super-pouvoirs, comme on peut le rencontrer dans **Dents de sabre**. Ce n'est qu'un exemple parmi tant d'autres de ce que Semic peut vous proposer si vous aimez les jeux de super-héros.

... ou passé dépassé?

C'est le privilège des grands que de bâtir des mondes... Qui d'autre que les meilleurs pouvaient créer **Cairn**? Né des amours honteuses d'une femme-serpent, fils du feu, de la terre et de l'eau, il est l'élu des armes, le maître des éléments, le croisement ultime entre humain et magie. Comment autrement aurait pu naître **Le dernier loup d'Oz**? Mythologie et religions y sont revues et corrigées dans un tourbillon de couleurs et de créations magiques. Décrypter les légendes, analyser les mythes pour les faire siens et en distiller l'essence à ses joueurs, voilà deux grands albums pour les meneurs de jeu dont les créatures ne peuvent que sortir grandes, belles et charmeuses...

Tiffen est la conclusion d'une saga commencée il y a onze ans. Vous y trouverez tous les ingrédients d'une aventure bien construite et bien menée, dans une ambiance médiévale celtisante avec farfadets, druides et autres effets magiques. **Amiante** est un scénario directement exploitable dans vos campagnes med-fan (deux guerriers, un magicien, un trésor), tout comme **La voix de l'ours**, même si ce dernier nécessite un peu plus de travail (un guerrier, un moine japonais, une sorcière... et un ours).

A puiser dans **Aria** et **Elfquest** des idées intéressantes de rencontres et des PNJ à intégrer dans vos villes et vos campagnes préférées. Tout cela s'applique, bien entendu autant à *AD&D* qu'à *WFRPG* ou *RdD*, vous pouvez même ne les lire... que pour le plaisir!

André Foussat

Science-fiction Fantastique

Aventures à la française

Une légende tenace, entretenue par de nombreux fans, critiques et essayistes, veut que les auteurs français ne sachent pas raconter les histoires. Elle n'est pas totalement dénuée de fondement, mais ne concerne qu'un petit groupe d'écrivains de la décennie écoulée, aujourd'hui quasiment disparus. La nouvelle vague, apparue à la charnière des années 80 et 90, se situe aux antipodes de cette définition.

Les enfants de l'Atlantide, de Bernard Simonay, aurait pu s'intituler «Les enfants de l'Arlésienne», car le continent englouti n'apparaît pas dans ce premier tome d'une série qui promet beaucoup. On connaissait déjà cet auteur pour sa tétralogie commencée avec *Phénix* (1), où il mêlait space opera et fantasy dans une ambiance héroïque. Ici, il s'attaque à un genre que l'on pourrait qualifier de fantasy historico-légendaire, avec un ouvrage qui n'est pas sans rappeler les romans préhistoriques de Rosny Aîné, l'aspect mythique en plus. Le style, fluide et agréable, sert admirablement un récit utilisant des ressorts romanesques traditionnels pour faire progresser une intrigue passionnante. De la grande littérature d'évasion. *(Le Rocher «Mondes Virtuels».)*

Terra Mater, de Pierre Bordage, constitue le prolongement des *Guerriers du silence* (2). Gageons que ceux qui ont lu ce dernier ouvrage se sont déjà précipités sur ce second opus. Les autres peuvent tout à fait en faire autant, chaque tome de ce qui est annoncé comme une trilogie pouvant en effet se lire indépendamment. Roman picaresque et haut en couleur, *Terra Mater* mêle un cadre de space opera et diverses actions typiques de la fantasy (combats à l'épée, etc). Grâce au talent de conteur de son auteur, on ne tarde pas à se sentir emporté par cette aventure trépidante, en dépit de quelques longueurs bien excusables. Sur le plan de l'inspiration, c'est un véritable florilège, dans lequel le MJ n'a qu'à piocher à volonté pour donner du corps à ses scénarios. Signalons que Pierre Bordage est également l'auteur de la série *Rohel le Conquérant*, aux éditions Vaugirard (six volumes parus).

Entre fantastique et SF

On n'a jamais autant écrit et publié sur Lovecraft que ces dernières années. Et, étrangement, la vision qu'on avait du Maître de Providence a été profondément modifiée par les travaux récents. La parution du deuxième volume de **Lovecraft et la SF**, de Michel Meurger, montre à l'évidence que le créateur de Cthulhu, loin d'être le génie isolé que la critique française a bien voulu nous montrer depuis les années 50, s'inscrivait en fait dans un courant plus général, auquel on donne le nom de *weird science*. Et, d'une certaine manière, les travaux de Meurger mettent un terme au fameux débat concernant l'appartenance de l'œuvre de Lovecraft: auteur purement fantastique à ses débuts, il a lentement dérivé vers la SF, accordant de plus en plus d'importance à l'élément scientifique. **L'univers de Lovecraft**, de Philip A. Shreffler, est moins précis sur ce point, mais permet de se faire une idée de la diversité des sources d'inspiration du grand auteur d'épouvante, et apporte des éléments passionnants sur ses théories littéraires. *(Encrage «Travaux».)*

En signalant dans le dernier numéro la parution du *Science-fictionnaire* de Stan Barets (3), j'avais fait une allusion à l'ouvrage de Lorris Murail **Les maîtres de la Science-fiction** (lequel, en dépit d'erreurs et d'approximations honteuses (4), possède un intérêt véritable pour le lecteur peu au courant). Dans la même collection vient de paraître **Les maîtres du Fantastique en littérature**, de François Raymond et Daniel Compère, un volume fort intéressant, essentiellement axé sur les formes classiques du genre et qui devrait ravir les amateurs de celui-ci. Tous les lovecraftiens dotés d'un solide sens de l'humour devraient comparer l'article consacré à leur idole dans ces deux ouvrages, après avoir lu le Michel Meurger, histoire de se clarifier les idées. *(Bordas «Les Compacts».)*

Vrac d'été

Baby Brain, de Geg Egan, est une jolie plaquette signée d'un auteur australien encore inconnu en France. Un texte époustouflant sur les progrès de la médecine, qui ne laissera personne insensible et devrait fournir une splendide idée de scénario aux fans d'univers cyberpunks. *(... Car rien n'a d'importance «Fantom».)*

Les zorribles, de Michael de Larrabeiti, est un roman très étrange, inclassable, saupoudré d'humour noir et garni de personnages inoubliables, comme seul un auteur anglais pouvait le concevoir. Un genre de *Guerre des boutons* moderne et urbaine, s'il faut vraiment trouver un point de comparaison. *(L'Atalante «Bibliothèque de l'Évasion».)*

Réédition-événement!

Cinq ans après sa parution en grand format chez Laffont, **Rock machine**, de Norman Spinrad, enfin réédité à un prix abordable, devrait trouver l'abondant public qu'il mérite. Le rock peut-il survivre, voire retrouver un second souffle dans un monde où les stars ne sont plus que des images fabriquées de toutes pièces? Un roman plus que jamais d'actualité dans la folie millénariste des années 90. *(Livre de Poche «Science-fiction».)*

Les nourritures extraterrestres, de René et Dona Sussan, est certainement l'un des ouvrages de SF les plus curieux jamais publiés, puisqu'il comporte une centaine de recettes de cuisine! Il s'agit aussi d'un roman truculent et culinaire. Bon appétit! *(Denoël «Présence du Futur» 550.)*

Poker d'âmes, le dernier roman de Tim Powers, vient de paraître. Ne l'ayant pas encore lu – il est énorme! –, je ne peux que le signaler. Mais je sais que les fans de Powers, qui sont fort nombreux parmi les lecteurs de *Casus*, n'en demandent pas plus... *(J'Ai Lu «Science-fiction».)*

Roland C. Wagner

(1) Un énorme pavé qui obtint le Prix Cosmos 2000.
(2) Autre pavé couronné l'année dernière du Grand Prix de l'Imaginaire.
(3) Denoël «Présence du Futur».
(4) Aucun spécialiste digne de ce nom n'oserait en effet parler d'anémie au sujet de la période où Nicole Hibert dirigeait la collection «Anticipation», ni présenter l'arrivée de son successeur comme un progrès.

BD d'été

● **Valérian, agent spatio-temporel**, T15 – *Les cercles du pouvoir*. Mézières et Christin; Dargaud. ● **Quasar**. Lamquet; Hélyode. ● **Le traque-mémoire**, T2 – *Alice*. Servain et Gibelin; Delcourt. ● **Dayak**, T2 – *La chambre verte*. Adamov; Glénat. ● **Spartakus**, T1 – *Fatal carnaval*. Bollée et Valdman; Dargaud. ● **Le lièvre de Mars**, T2. Cothias et Parras; Glénat. ● **Loïc Francœur**, T6 – *La nuit de Saint-Avel*. Capo; Le Lombard. ● **Une aventure de Cliff Burton**, T7 – *Schizo*. Durand et Rodolphe; Dargaud. ● **Thanèros**, T3 – *Péliqan*. Larnoy, Carré et Parent; Dupuis. ● **Éva Médusa**, T3 – *Toi, l'amour*... Mirallès et Segura; Glénat. ● **Dents de sabre**. Hama et Texeira; collection Top BD, Semic. ● **Cairn, le miroir des eaux**, T1 – *L'élu des armes*. Jérôme et Dubois; Zenda. ● **Le dernier loup d'Oz**, *Prologue* – *La rumeur des eaux*. Lidwine; Delcourt. ● **Les écluses du ciel**, T7 – *Tiffen*. Rodolphe et Allot; Glénat. ● **Amiante**, T2 – *L'île du géant triste*. Caza et Lemordan; Soleil. ● **Les voyages de Takuan**, T3 – *La voix de l'ours*. Le Tendre et TaDuc; Delcourt. ● **Aria**, T16 – *Ove*. Weyland; Dupuis. ● **Elfquest**, T16 – *Les revenants*. W&P Pini; Vents d'Ouest.

Calendrier

Nouvelles du Front

«Présent» signale les manifestations qui ont lieu peu de temps après la parution de Casus – pour ne pas les rater, soyez vigilants –; «Futur», celles que vous avez le temps de noter sur votre agenda. «Côté jardin» rappelle que le jeu sévit aussi chez nos voisins.

PRÉSENT

Toulon. 29/31 juillet. Le traditionnel tournoi de **France Sud Open** se déroule en trois rondes : Fiction, Fantastique et Médiéval. La partie du vendredi soir sera consacrée aux autres jeux francophones. ✆ : CFSO, (16) 94.06.07.80. Il y aura également les résultats du Trophée du meilleur fanzine 1994, récompensant un fanzine de moins d'un an. Et la présence de nombreux auteurs français de jeu de rôle.

FUTUR

Castellnou. 5/7 août. Une **murder-party médiévale** aura lieu durant la foire médiévale de Castellnou (Pyrénées-Orientales) les 5 et 6 août. ✆ : Nicolas Daujan au (16) 68.92.03.39. Il y aura également un **grandeur-nature avec banquet médiéval**, démonstrations de tir à cheval, les 6 et 7 août. ✉ : RUSH, 13 bis avenue Femy, 13009 Marseille. ✆ : (16) 91.41.95.18.

Larzac. 5/7 août. Les Boyens des catacombes organisent un **grandeur-nature médiéval** dans la forteresse de Brousse-en-Larzac, site templier avec village fortifié. ✉ : Maison des jeunes, 8 allée José-Maria de Hérédia, 33120 Arcachon. ✆ : (16) 56.83.19.52.

Ardèche. 5/7 août. L'association Synapse organise un **grandeur-nature médiéval-fantastique**, au sein d'un village médiéval abandonné, dans un contexte proche de celui du jeu RuneQuest. ✉ : Synapse, 5 rue de la Martinière, 69001 Lyon. ✆ : (16) 72.00.08.43.

Pays cathare. 5/25 août. *Terres du Milieu* est un **grandeur-nature médiéval-fantastique** itinérant, à la découverte des sentiers cathares, réservé aux adolescents de 14 à 17 ans. ✉ : Cerpa-Aquitaine, 53 rue Paul-Louis Lande, 33000 Bordeaux. ✆ : (16) 56.91.53.16.

Paris. 6/7 août. L'association Arena (voir Initiatives p. 104) organise la **Superfinale de Magic : The Gathering**, qui permettra à son vainqueur d'aller cette année au tournoi mondial de la Gen Con américaine de Milwaukee, voyage parrainé par l'Œuf Cube. Des membres de Wizards of the Coast seront présents. Une dernière ronde qualificative ouverte à tous aura lieu le 6 au matin, organisée par le Fléau d'Acier. Le lieu : Pavillon d'honneur de Levallois-Perret, place de Verdun (M° Anatole France). ✉ : Arena, 53 avenue Galliéni, 92400 Courbevoie.

Annemasse. 6/7 août. Déréel organise *OKV, Orcus Kraignos Vulgaris, espèce en voie de disparition*, un **grandeur-nature médiéval-fantastique**. ✉ : Christophe Gaudin, HLM 10 Les Harpes, 74200 Thonon. ✆ : (16) 50.71.78.14.

Ardèche. 12/14 août. *Les joutes de Délénas* est un **grandeur-nature diplomatique** organisé par Les Deux Tours Nîmes. ✆ : Laurent Letz au (16) 66.22.02.93 ou Mathieux Bruné (pendant les vacances d'été) au (16) 66.22.06.26.

Châteaudun. 13/14 août. L'association S.L.F. organise un **grandeur-nature médiéval-fantastique** diplomatique dans la région de Châteaudun (Eure-et-Loir). ✉ : Boîte postale n° 2, 28220 Cloyes-sur-le-Loir. ✆ : Olivier Robert au (16) 37.98.55.22.

Périgord noir. 20/21 août. *Prophetis Astralis* est un **grandeur-nature médiéval-fantastique** organisé par Les Boyens des catacombes, d'Arcachon. ✆ : Vanessa Leroux au (16) 57.52.26.22.

Valence. 20/22 août. La Compagnie des loups organise un **grandeur-nature médiéval-fantastique**, *La prophétie*, suite de *La vallée interdite*, joué l'année dernière. ✉ : Nicolas Bois, allée de la Couronne, 26800 Portes-les-Valence. ✆ : (16) 75.57.31.57.

Bollène. 26/27 août. *Les murmures de la cité* est le second volet de la campagne d'*Argentor*, **une série de grandeur-natures de médiéval-fantastique**, organisée par Les Deux Tours Grenoble, qui aura lieu dans le site troglodyte de Bary. ✆ : Dominique Dombre au (16) 76.53.12.46.

Bar-le-Duc. 26/28 août. Le **5e Tournoi des Hérauts** portera sur sept jeux : Cyberpunk, Vampire, AD&D, Warhammer, Star Wars, L'appel de Cthulhu et In Nomine Satanis. ✉ : Jérôme Zajac, 86 rue Laurenceau Bompard, 55000 Guerpont. ✆ : (16) 29.78.19.78.

Dordogne. 26/28 août. L'association Sept-demis organise son quatorzième **grandeur-nature médiéval-fantastique** : *L'étoile d'Arnor*, dans le monde de Tolkien. Une randonnée et une descente en canoë sont prévues pour la moitié des joueurs. ✉ : Stéphane Tanode, 48 rue Camille Pelletan, résidence Charles d'Aubigny, appt. n° 4, 33400 Talence. ✆ : (16) 56.04.23.15.

Bressuire. 27/28 août. L'association La neuvième croisade organise son second **grandeur-nature médiéval-fantastique** au château de Lespoix (XIIe siècle), au nord des Deux-Sèvres. Au programme : chevaux, son et lumière, machines de siège. ✉ : La neuvième croisade, 56 rue de Chachon, 793000 Bressuire. ✆ : (16) 49.74.31.52.

Saintes. 27/28 août. Le club Les Gniarps Gniarps sauvages organise leur sixième **grandeur-nature médiéval-fantastique**. ✉ : Laurent Benoit, appt. 81, 7 cité Solazur, 65000 Tarbes. ✆ : (16) 62.34.33.24.

Orléans. 27/28 août. L'association Au krill qui danse organise un **grandeur-nature médiéval-fantastique**. ✆ : (16) 38.53.03.56.

France. Septembre et au-delà. Les Elfes de Lugdunum, associés à Descartes Editeur et *Casus Belli*, organisent un **tournoi par correspondance de Diplomatie**. Sept parties de sept joueurs seront lancées, les meilleurs joueurs participant à une dernière partie. ✉ : Elfes de Lugdunum, 33 rue Bossuet, 69006 Lyon. ✆ : Xavier au (16) 78.65.05.24.

Rosay. 3 septembre. Les loups de l'apocalypse organisent un **grandeur-nature médiéval** près du village de Rosay (dans les Yvelines). ✉ : A.R.J.M, 4 rue des Prés, 78790 Arnouville-les-Mantes. ✆ : (1) 30.93.99.39.

Menetou-Salon. 3 septembre. Le Cercle des compagnons d'Oniros organise sa **8e nuit du jeu de rôle** à Menetou-Salon, près de Bourges. ✆ : (16) 48.64.83.31. (Nicolas).

Sainte-Suzanne-en Mayenne. 3/4 septembre. L'association Les larmes grises organise un **grandeur-nature médiéval-historique** au château de Sainte-Suzanne-en Mayenne (environ 250 km de Paris). ✉ : Les larmes grises, Thierry Lafue, 25 rue du Capitaine Ferber, 75020 Paris. ✆ : 43.61.76.39. ou 43.65.18.94.

Paris. 3/4 septembre. La Compagnie des rêves organise la suite de ses **grandeur-natures médiéval-fantastique** dans «La vallée des monts d'Albâtre», près de Soissons. ✉ : Compagnie des rêves, 57 av. Victor Hugo, 99300 Aubervilliers. ✆ : Laurent au (1) 48.33.87.10 ou 3614 Chez*Ciedesreves.

Preux-au-bois. 3/4 septembre. Les mages d'Asimov organisent un **grandeur-nature médiéval-fantastique**. ✉ : Mages d'Asimov, 34 rue des Glaieuls, 62119 Dourges. ✆ : (16) 21.76.55.16.

Provins. 3/4 septembre. Le club Pythagore de Provins organise ses **7e rencontres**. Présence de Michel Gaudo (Maléfices, Multimondes), Daniel Danjean (Dr Chestel), Valérie et Jean-Luc Bizien (Hurlements, Chimère), Frédéric Ménage (Le petit peuple) et Frédéric Weil (Multisim). Chacun présentera un scénario inédit créé pour l'occasion. Pas de tournoi, mais des parties de jeu et du dialogue. ✆ : (16) 64.00.33.94.

Forêt du Verdier (Tarn). 9/11 septembre. L'association Les Deux Tours Castres organise *Les anneaux du serpent*, un **grandeur-nature médiéval-fantastique** dans le monde de Conan. ✆ : Stéphane Dall'armi au (16) 63.59.84.19.

Chartres. 10/11 septembre. L'association DédAleS organise un **grandeur-nature médiéval historique**, dans le cadre de la fête médiévale célébrant le huitième centenaire de la cathédrale. ✆ : Isabelle Steimetz ou Michel Beaume au (1) 47.14.09.75 (avant 21 h).

Rouen. 17/18 septembre. L'Épée d'Aymeric organise un **grandeur-nature XVIIIe siècle** sur la conquête du Grand Nord américain, dans l'ambiance du *Dernier des Mohicans*. Présence de cascadeurs professionnels. ✉ : L'Épée d'Aymeric, appt. 81, bât. 6, 2 rue du Général Sarrail, 76000 Rouen. ✆ : (16) 35.15.22.10.

Recey-sur-Ouche. 17/18 septembre. La section jeu de rôle de la MJC Montchapet de Dijon organise une **murder-party diplomatique contemporaine** au lieu-dit La ferme creuse. ✆ : Olivier au (16) 80.38.08.75.

Bordeaux. 23/25 septembre. Les chevaliers de la Lorien organisent un **grandeur-nature médiéval-fantastique** à l'époque du Troisième Âge du *Seigneur des anneaux* : *Du fond du Mordor*. ✉ : Les chevaliers de la Lorien, chez M. Lionel Garat, 36 rue Sainte Geneviève, 33800 Bordeaux. ✆ : (16) 56.91.99.26.

Marseille. 23 septembre/3 octobre. Dans le cadre de la foire internationale de Marseille, vous pourrez découvrir **Ludopolis**, un espace de jeu. Il y aura des tournois de jeu de rôle, Magic, démonstrations de paintball, animés par la boutique Dragon d'Ivoire. Et des démonstrations en continu de jeux sur les stands Eurogames, Descartes et *Casus Belli*. Voir également la publicité p. 17 de ce numéro. ✆ : (16) 91.76.16.00.

Région parisienne. 24/29 septembre. L'association Smoking et cottes de mailles organise un **grandeur-nature médiéval-fantastique** dans une forêt aux environs de Villers-Cotterêts. ✉ : Christian Menapace, 57 av. de la Villeneuve, 93420 Villepinte. ✆ : (1) 43.83.98.36.

Doullens. 1er/2 octobre. L'association Antarès organise un **grandeur-nature médiéval-fantastique** sur le site historique de la forteresse de Doullens. ✉ : Sébastien Kwiak, 142 rue de Fresnoye, 80260 Flesselles. ✆ : (16) 22.93.40.76 après 19 h.

Montpellier. 1er/2 octobre. Le Maquette Club montpelliérain organise son **2e Salon de la maquette, du modèle réduit et des jeux de réflexion**, au Parc des expositions de Montpellier-Frejorgues. Également au programme : jeux de rôle (exposition, démonstration de mise en peinture), wargames (expositions et démonstrations). ✉ : Maquette Club montpelliérain, chemin des Cabriés, 34830 Clapiers. ✆ : (16) 67.59.26.86. Les personnes désireuses de faire des démonstrations de jeux de rôle peuvent téléphoner au (16) 67.75.13.22.

Les Mureaux. 2 octobre. Le club Les loups de l'apocalypse organise son **8e tournoi multijeu de rôle**, sur AD&D, L'appel de Cthulhu, Stormbringer, Vampire, Star Wars, JRTM, Shadowrun et RuneQuest. ✉ : A.R.J.M, 4 rue des prés, 78790 Arnouville-les-Mantes. ✆ : (1) 30.93.99.39.

Prochain numéro : 5 octobre 1994

Date limite de réception des annonces de manifestations : 9 septembre 1994.

Écrivez, ne nous téléphonez pas ! No phone ! Pericoloso telefonar ! Nø fönøtön ! Utilisez les élans pøstö ! Si vous désirez nous envoyer un fax (46 48 49 88), tapez votre texte à la machine, et répétez les informations importantes.

Soyez suffisamment précis dans vos indications : nous ne pouvons pas publier une annonce qui propose un tournoi de jeu de rôle ou bien de plateau, qui aura lieu dans le courant du mois de mars, d'avril ou de décembre, dans un lieu restant à définir mais peut-être bien au Rahjastani... Si possible donnez un numéro de téléphone : dans les jours précédant un tournoi, il est plus facile d'appeler que de compter sur la célérité postale.

Pour toute demande de renseignements à des organisateurs, joignez une enveloppe timbrée, avec votre adresse, pour la réponse.

Presque tous les tournois impliquent une inscription avec participation financière, faible pour le jeu de rôle ou le wargame (en général de 10 à 90 F), plus élevée pour le grandeur-nature (de 50 à 400 F en moyenne).

Région parisienne. ***2/22 octobre.*** Le **killer**, ouvert à tous et intitulé : *Le vol de disquette*, est organisé par l'association Meth'Kaff. ✉ : Jeudeureu, 4 rue des Groux, 78440 Gargenville. ✆ : (1) 48.00.91.93 de 9 h à 19 h.

Paris-Bretagne. ***7/9 octobre.*** La compagnie virtuelle organise *Le joyeux Ramael des marches du septentrion*, un **grandeur-nature médiéval historique à caractère fantastique**, dans le château intact de La Roche Goyon, en Bretagne. Transport en bus prévu depuis Paris. ✉ : Fabienne Casalis, La compagnie virtuelle, 15 rue Alphand, 75013 Paris. ✆ : (1) 45.81.69.38.

Grenoble. ***8/9 octobre.*** Dans le cadre de la Convention des jeux d'esprit de l'Adaje, la Confrérie de Deux Tours, en collaboration avec Excalibur Grenoble, organise la **2e convention de jeux de simulation**. Nombreuses activités au programme. ✉ : Fabrice Murgala, 5 rés. Y. Coquand, 38830 St-Pierre d'Allevard. ✆ : (16) 76.45.84.89.

Lille. ***22/23 octobre.*** Le club Les Défendus, avec l'aide des Clubs de jeux de simulation réunis, organise le **Marathon des jeux de plateau, IVe édition**. Soit plus de 26 h de jeu sur Civilisation, Junta, Republic of Rome, Formule Dé, Fief 2, etc. ✉ : X. Rohart, 16 rue Gosselet, 59000 Lille. ✆ : (1) 20.53.96.99.

Sotteville-les-Rouen. ***22 octobre.*** Toute l'équipe de Claymore, fanzine de l'épopée médiévale, organise un grand **tournoi Cry Havoc**, à l'occasion du 630e anniversaire (1364) de l'embuscade de Sotteville-les-Rouen. ✉ : Claymore Normandie, 33 rue de Cronstadt, 76300 Sotteville-les-Rouen. ✆ : (1) 35.73.13.55.

Montgeron. ***29/30 octobre.*** Dans le même lieu, et avec l'Association montgeronnaise de jeux d'Histoire et d'autres partenaires, se dérouleront : les **3e rencontres Advanced Squad Leader, parties de Duel** (sur les guerres canadiennes de 1750), un **tournoi ASL**, un **tournoi de wargame** sur Koursk comptant pour le Championnat de France de wargames. Le lieu : Ferme de Chalandray, 101 avenue de la République, Montgeron. ✉ : AMJH, 3c rue du Général Leclerc, 91230 Montgeron. ✆ : (1) 69.42.65.12.

Dijon-Quétigny. ***29/30 octobre.*** Le club L'esprit des ducs organise sa **3e Quête du taste jeu**, avec la **1re Coupe de France d'Ars Magica**, le **championnat des Ailes de la Gloire**, des auteurs, des éditeurs. Plus de renseignements en page 8 de notre magazine. ✆ : (1) 80.31.68.38.

Nancy. ***11/13 novembre.*** Pour la septième année consécutive, l'ESSTIN organise **Les joutes du Téméraire**. Au programme cette année : coupes de France Star Wars et Stormbringer, tournois AD&D2, Cyberpunk, Vampire, L'appel de Cthulhu, Warhammer, INS. Il y aura également de nombreux tournois de jeux de plateau. Vous trouverez une description plus détaillée de ce tournoi dans notre prochain numéro. ✉ : Les joutes du Téméraire, ESSTIN, Parc Robert Bentz, rue Jean Lamour, 54500 Vandœuvre.

La Garde. ***12/13 novembre.*** Les Dragons de la Garde organisent un **tournoi antique en 15 mm sur la règle DBM** (en 400 pts). Les concurrents doivent amener leurs armées. ✉ : Jean-Pierre Ruozi, 276 rue de Piscine, 83310 La Garde.

CÔTÉ JARDIN

La Chaux-de-Fonds. ***12/14 août.*** La **18e convention de jeux**, organisée par le club Chazam, aura lieu à la Maison du Peuple, rue de la Serre, 2300 La Chaux-de-Fonds. Nombreux jeux originaux au programme. ✉ : Association Chazam, Case Postale 2301, 2302 La Chaux-de-Fonds, Suisse. ✆ : Pierre Burgalassi au (19/41) 39/26.64.61.

Milwaukee. ***18/21 août.*** Hop ! vous avez juste le temps de vous envoler pour les États-Unis, pour la **Gen Con de TSR**. ✉ : Gen Con Game Fair, PO Box 756, Lake Geneva, Wisconsin 53147 USA. Fax : (19/1) 414.248.0389.

Pleujouse. ***20/21 août.*** 999 est un **grandeur-nature médiéval « historique »**, où les membres du diocèse de Croistres doivent élire un nouvel évêque pour échapper aux Cavaliers de l'Apocalypse. Le lieu : Pleujouse, dans le canton du Jura, Suisse. ✉ : Jeu est un autre c/o Valéry Tschopp, Hôpital 12, CH-2800 Delémont, Suisse. ✆ : Max au (022) 700.26.05.

Genève/Annemasse. ***4 septembre.*** Le club Déréel organise un **killer cyberpunk**. ✉ : Robin Dunoyer, 24 chemin de Loex, 741000 Vetraz-Monthoux. ✆ : (16) 50.92.35.61.

Maroc. ***1er/15 septembre.*** Juskiam propose un **séjour ludique** (jeux de rôle, wargames, Magic) au sud du Maroc, comprenant deux grandeur-natures (Agadir 1911 et Mille et Une Nuits). Le forfait de 3000 F comprend le voyage, la pension complète et l'hébergement (sous tente). ✉ : Manuel Rozoy, 15 rue Larrey, 75005 Paris. ✆ : (1) 43.36.05.42.

Herbeumont. ***9/11 septembre.*** L'ASBL La Guilde des Fines Lames organise un **grandeur-nature médiéval-fantastique** dans les forêts d'Herbeumont. ✉ : ASBL GFDL c/o Philip Torret, 11 rue du 15 août, B-4430 Ans, Belgique. ✆ : (19.32/0) 41.63.37.97.

Rome. ***16/18 septembre.*** Les associations I Signori del gioco, Legio II Augusta et The dungeonneers organisent la **Romacon 94**, convention nationale de jeu, à l'hôtel Ergife (Via Aurelia à Rome). ✆ : (19.39) (0) 6/ 86.89.44.86.

Morlanwelz (Belgique). ***22 septembre/27 novembre.*** **Dragons d'orient et d'occident** est une exposition qui aura lieu au musée royal de Mariemont et qui montrera les dragons depuis la Grèce antique, la Chine, jusqu'à Donjons & Dragons. Seront également au programme des démonstrations de jeu de rôle, de grandeur-nature et de peinture de figurines. ✉ : Musée royal de Mariemont, 7140 Morlanwelz, Belgique. ✆ : (19.32) (0)64/21.21.93.

Arlon. ***29/30 octobre.*** Le club Le spectre et Promoculture organisent leur troisième **24 heures jeux de rôle**, avec en plus jeux et exposition de figurines. Le lieu : La Ruche, 17 rue de la Caserne, Arlon, Belgique. ✉ : Promoculture ASBL, 10 rue Ermesinde, B-6700 Arlon, Belgique. ✆ : (19.32) (63) 233/243.

Tunisie. ***29 octobre/5 novembre.*** Pampa Explor, un tour opérateur belge organise, avec l'Office national du tourisme tunisien *La quête d'Ushadar*, un **grandeur-nature médiéval-fantastique** « Mille et Une Nuits ». Le lieu : 150 km au sud de Djerba. ✉ : Pampa Explor, 735 ch. de Waterloo, 1180 Bruxelles. ✆ : (19/32) 02/343.75.90.

Yverdon. ***5/6 novembre.*** L'Action ludique organise la célèbre **Convention romande des jeux de simulation (VIe édition)** au château d'Yverdon. ✆ : François Rossel au (19/41) 24/31.14.32.

Et toujours les manifs sur 3615 Casus



Debriefing...

Masters de Formule Dé

Après 70 personnes pour sa première édition, puis 130 pour la seconde, le 3e Masters de Formule Dé continue à pulvériser ses records et est grimpé à 175 participants, dont plus d'un tiers de joueurs de province motivés par la rencontre. Les Suisses, Belges et Texans étaient également bienvenus puisque leur présence en faisait une compétition internationale!

Le maître 94 est Hervé Kaplanne, vieux routard qui a pu profiter du séjour offert à Magny-Cours pour le Grand Prix (avec des vraies voitures celui-là). En première manche (sur le circuit d'Estoril, au Portugal), c'était pourtant le vainqueur de 93 qui menait la danse: Magic 69 (de Lyon). Mais mal placé aux essais de la seconde manche (sur le circuit de Silverstone, en Angleterre), il sera éliminé...

Comme à chaque Master, tout le monde s'était vu offrir le T-shirt de l'année, et le champagne a coulé pour les vainqueurs, comme sur tout bon circuit.



Avec 175 participants pour le Masters 94, il fallait le toit de l'Aquaboulevard pour la photo de famille.

On demande AD&D

Toujours à la recherche de nouveaux talents, nous lisons tous les scénarios qui nous parviennent. Or, fait bizarre, alors que AD&D reste le jeu le plus vendu et le plus pratiqué (ex-aequo avec Cthulhu), nous ne recevons quasiment pas de propositions pour ce jeu (hormis quelques rares histoires de sorcier dans une tour qui défend son trésor). C'est pourtant le plus ouvert des systèmes, celui qui laisse carte blanche au meneur de jeu. Alors si vous pensez avoir des idées neuves sur le sujet et un bon style (ou des idées classiques mais un talent particulier pour faire du neuf avec du vieux), ne remisez pas vos scénarios au placard, envoyez-les nous.
Petit rappel: un scénario Casus mesure 25000 signes (caractères ou espaces).

T-shirts

C'est l'été, et le jeu de rôle inspire les fabricants.
À noter, les « Fooljester », dessinés par Gassner, qui sortent le paintball de son image militariste vers un look plus fun; et les modèles très sympa d'Agamanor qui – avis aux RuneQuesteurs – offre tout une gamme de runes en plein format.

Le bon, la brute et le truand

On avait envie de causer, alors on s'est pris un week-end pour ça. Il y avait Casus, il y avait Ludodélire, il y avait Siroz,



Les Clubs d'initiation Casus Belli

Le jeu de rôle est ainsi: il est plus facile de s'y faire initier que de le découvrir par soi-même. Mais où s'adresser?
Casus Belli s'associe avec des clubs dynamiques, répartis en France et en Belgique, pour offrir à tous les curieux des structures d'accueil spécifiquement destinées à l'initiation. Dans ces clubs, les responsables de l'initiation vous attendent, pour:
— vous mettre le pied à l'étrier si vous n'y connaissez rien;
— vous guider si, déjà possesseur d'un jeu, vous butez sur certaines procédures.
Tous disposent de plusieurs jeux faciles d'accès afin de répondre au mieux aux goûts de chaque visiteur, et de tout le matériel nécessaire.

Comment lire cette liste?

— **La ville écrite en gros** est le centre urbain le plus proche. La ville exacte figure dans l'adresse. Ces clubs ont en général été sélectionnés pour leur accès facile aux heures de fonctionnement.
— **Le lieu et les horaires**. Certains de ces clubs ne fonctionnent qu'aux horaires indiqués, d'autres sont ouverts plus souvent, mais vous garantissent un accueil « spécial initiation » aux moments spécifiés.
— **Les responsables**. Cette vocation d'initiation est un trait de caractère commun aux responsables des clubs sélectionnés. Mais ce sont aussi des responsables de clubs et de joueurs. Contactez-les (plutôt en début de soirée) avant de vous déplacer, qu'ils puissent s'organiser au mieux.
— **La boutique**. Dans certains cas, le club entretient des liens amicaux avec une boutique de jeu, qui peut alors vous renseigner aux heures où les responsables ne sont pas joignables.
Attention, renseignez-vous aussi sur l'accès et les possibilités de retour à une heure tardive pour ceux qui fonctionnent le soir.

Paris

Club Loisir Dauphine (CLD)
Université Paris-Dauphine, 1 place du Maréchal de Lattre de Tassigny, 75116 Paris, métro Porte Dauphine
Tél. club: (1) 44054438
Responsable: Alain Hirsch
Horaires: initiation le samedi après-midi

Bruxelles

Alpha Ludisme ASBL
19 rue Solvay, 1050 Bruxelles, Belgique
Responsable: Michel Van Langendonck
Tél.: (19/32) 02 / 5118077
Boutique: *L'enfer du jeu*, même adresse
Horaires: initiation le samedi après-midi (possibilité le dimanche. Dans tous les cas, téléphoner avant)

Dijon

Afin d'assurer une bonne disponibilité, deux structures vont se relayer sur Dijon:
— **MJC Montchapet**
3 rue de la Beaume, 21000 Dijon
Tél. club: (16) 80555165
Responsable: Olivier Coindeau, tél.: (16) 80380875
Horaires: à la demande
Boutique: voir ci-dessous
— **MJC Léo Lagrange, section jeux de rôle**
Rue des prairies, 21800 Quétigny
Tél. club: (16) 80463573
Responsable: Aubert Bonneau, tél.: (16) 80316838
Horaires: vendredi à partir de 20h30, samedi après-midi, ou soir
Boutique: *Excalibur*, 44 rue Jeannin, 21000 Dijon, tél.: (16) 80658299

Bordeaux

ABL
L'Athénée municipal
Place St-Christoly, 33000 Bordeaux (à côté de la FNAC!)
Responsables: Emmanuel Wietzc, 15 rue Goya, 33000 Bordeaux, tél.: (16) 56482028; Xavier-François Roblot, 7 rue Ligier, 33000 Bordeaux, tél.: (16) 56985092.
Horaires: samedi 14h-19h tous les 15 jours, 2e et 4e samedis du mois (l'Athénée sert en alternance à diverses associations, il est donc plus pratique de contacter l'un des responsables)
Boutique: *Le Temple du jeu*, 62 rue du Pas St-Georges, 33000 Bordeaux, tél.: (16) 56446162

Nice

Club MJ
27 rue Smolett, 06300 Nice, tél.: (16) 92049560
Responsables: Jérôme Lacot et Marc Vitry
Horaires: permanent (oui, oui!); les animateurs sont sur place (grand local) et toujours joignables
Boutique: *Jeux et réflexion*, 16 boulevard Victor Hugo, 06000 Nice, tél.: (16) 93871970.

Tours

Hommes & Démons
86 bis rue Georges Courteline, 37350 Chambray-les-Tours
Responsable: Alain Duchamp, tél.: (16) 47543755
Horaires: une semaine sur deux (contactez le responsable), mercredi après-midi et soir, samedi après-midi et soir
Boutique: *Poker d'As*, Paginaire, 20 rue de la Rôtisserie, 37000 Tours

Montreuil

Sortilège
22 sentier de la Ferme (local municipal), 93100 Montreuil, tél.: 42874312
Responsable: Jérôme Audignon
Horaires: mercredi 14h-18h, vendredi 20h-24h, samedi 14h-24h
Boutique: *L'Œuf cube*, 21 rue Linné, 75005 Paris, tél.: (1) 45872883

Nancy

Club Légendes
MJC des Trois Maisons, 54000 Nancy, tél.: (16) 83328052
Responsable: Olivier Winter, tél.: (16) 83312596
Horaires: samedi 14h-19h, et 21h-8h
Boutique: *Excalibur*, 35 rue de la Commanderie, 54000 Nancy, tél.: (16) 83400744

Les Ulis

Lud'Avag
MPT des Amonts, avenue Saintonge, 91940 Les Ulis, tél.: (1) 69070203
Responsable: David Le Gall, tél.: (1) 64466431
Horaires: vendredi soir à partir de 20h30
Boutique: *Rêve de Licorne*, 27 rue Charles De Gaulle, 91400 Orsay, tél.: (1) 69288051



Tous les pros, dos au murs, prêts à être fusillés (finalement, ils animeront un débat sur « comment arriver à être publié » et seront graciés).

il y avait les murs et la joyeuse bande du Club Loisir Dauphine, et le concours de l'Institut supérieur de Gestion, et les joueurs. Pas uniquement des joueurs d'ailleurs, mais beaucoup de créateurs puisque c'était là l'objectif : parler avec tous ceux qui ont des projets, qui veulent publier des choses et ne savent pas comment s'y prendre pour mettre toutes les chances de leur côté. Trois forum ont permis de faire le tour du sujet, un sur les fanzines, un sur les magazine et un autre sur l'édition de jeu.

Si vous avez raté cette occasion, voici un résumé saisissant des idées émises : pour avoir une chance de publier un jeu un jour, la meilleure idée semble être de mettre un pied chez un éditeur en lui proposant un supplément original pour un jeu de sa gamme. Un tel produit est plus facile à caser dans un calendrier de parutions, et constitue une excellente carte de visite vis-à-vis de l'éditeur qui vous voit à l'œuvre. Cogitiez donc là-dessus...

Évidemment, on a dit bien d'autres choses, mais il fallait être là... comme l'a été notre paparazzi officiel : Olivier Vignes, à qui nous devons ces quelques moments d'éternité.



Activité optionnelle : séance de tatouage.



Non, ce n'est pas du paintball. Avant l'arrivée du public, quelques grands enfants se font des duels de fusils à eau.



...et Courrier



Pour la vente aux enchères, il fallait rafler des « papelos », la monnaie locale. Si un des premiers moyens était de faire rigoler les pros (ou de venir avec une copine), une manière plus sage consistait à pêcher des canards dans une piscine (personne n'a dit que c'était un week-end sérieux)...



Stand Casus : c'est le matin, tout le monde est encore frais.

(ci-contre) Ce sera dit : Siroz scotche ses dessinateurs pour qu'ils n'échappent pas aux dédicaces.



Après une éclipse de plusieurs numéros, voici de nouveau le *Courrier des lecteurs*... Deux sujets bien différents pour ce retour : des réactions à propos de l'émission *Témoin n° 1* de Jacques Pradel (voir aussi pages 9 et 106), et un avis sur la façon de jouer au jeu phénomène : Magic. Il ne tient qu'à vous que cette rubrique soit présente régulièrement. Tant que vous nous parlerez de sujets qui vous, qui nous, passionnent, nous vous ferons écho.

Par contre, nous ne publierons sans doute plus les lettres qui nous encensent ou nous conspuent. Après tout, vous lisez *Casus* et vous êtes bien assez grands pour vous faire vous-mêmes une opinion non ? Un dernier mot : nous ne censurons pas vos lettres, mais certaines sont trop longues pour être publiées en intégralité, nous nous réservons donc le droit de n'en passer que quelques extraits.

Extrait d'une lettre qu'un lecteur a envoyée au *Nouveau Détective*, en réponse à certains articles :

« Messieurs les journalistes,
Étant un joueur de jeu de rôle depuis sept ans, je tiens à vous faire part de mon incrédulité. J'apprends dans deux de vos articles en effet que je suis un « tueur ». Une fois de plus, le jeu de rôle se heurte aux barrières de l'incompréhension et de la méconnaissance [...]. Je suis étudiant en Histoire, j'ai une petite amie depuis trois ans, je pratique un sport et entraîne une équipe de jeu dans le même sport : le handball. Pourtant je pratique régulièrement le jeu de rôle. Alors mes amis joueurs (au moins une trentaine), sommes-nous des tueurs manqués ? [...]
Cyrille Vivarelli, Saint-Étienne

Cher Cyrille,
Tu as eu de la chance de faire du handball. Si tu avais fait du football tu aurais pu devenir cocaïnomane (Maradona) et si tu avais fait du basket tu serais sans doute devenu séropositif (Magic Johnson). Malheureusement, je ne crois pas que ta lettre à ce type de médias change grand-chose à leur attitude, qui est la même depuis des années. Alors, pour ne pas risquer de devenir trop bête ou que ton cerveau ne devienne de la sauce blanche, évite plutôt de lire ce genre de journaux et de regarder ce genre d'émissions. Tant qu'à lire des informations complètement fausses, lis plutôt *Infos du Monde*, un journal qui lui, ne publie QUE des informations bidonnées.
Joe Casus & Annabella Belli

« Monsieur,
Il y a quelques temps, nous vous avons écrit pour que vous puissiez nous sponsoriser pour un tournoi d'initiation. Tout était prévu pour que ce tournoi puisse se passer comme il faut : nous avions la salle, les clubs qui allaient venir, mais il a surgi un problème au niveau de la mairie : suite aux plaintes de personnes qui sont allées voir le maire de notre commune en disant que suite à l'émission de télévision Témoin n° 1 et des différents articles parus dans les magazines, les jeux de rôle sont nocifs pour la santé des enfants et pour le bien de la commune. L'adjoint au maire nous a demandé le 18 juin de restreindre les activités du club et comme nous faisons partie de plusieurs associations, en septembre aura lieu une délibération pour savoir si le club existera ou pas à la rentrée. [...] Nous vous demandons donc de ne plus envoyer les lots qui étaient prévus pour le sponsoring de notre tournoi. »
Les Champions éternels, Lanton

des lecteurs



Les terroristes fous de Dijon avaient choisi de déjanter dans le costume provoc'. Dommage, seuls quelques privilégiés ont pu admirer leur camion camouflé en blindé camouflé en mur de graffitis.





Chers amis joueurs
Nous sommes désolés pour votre tournoi. Et il est navrant que des associations pâtissent de l'obscurantisme de certains. Mais après tout votre maire a eu raison dans un premier temps de s'interroger sur le sujet. Mais c'est ensuite aux associations, à *Casus Belli*, aux personnes concernées d'essayer d'informer, de plaider la cause du jeu de rôle. Néanmoins, si vous désirez effectuer des démarches officielles auprès d'une autorité quelconque, faites rédiger votre lettre par celui d'entre vous qui est le meilleur en français, et faites-la relire par vos parents ou un adulte. Il est plus facile de faire triompher son bon droit quand on s'exprime clairement, et vous serez aussi bien jugés sur la clarté de vos arguments que sur votre façon de les présenter.
Le Barbare déchaîné

« Magic : The Gathering fait fureur et c'est tout à fait normal. Le jeu est varié, les cartes sont nombreuses et belles et surtout le vainqueur du combat peut palper sa récompense avec délectation comme le vaincu souffre dans sa chair du tribut à payer au vainqueur. Car jouer à Magic, c'est jouer avec une mise. Sans mise, ce n'est plus un jeu qui donne des émotions, ce n'est plus rien qu'une vulgaire bataille. Jouer à Magic avec des cartes rares (et souvent puissantes) est parfaitement concevable ; ne pas prendre le risque de les mettre en jeu est débile. Ces joueurs pusillanimes me font irrésistiblement penser à ces hardis plaisanciers qui ne manqueraient pour rien le Salon nautique, qui attendent Thalassa le vendredi soir avec impatience, qui ont acheté un beau bateau mais qui ne prennent jamais la mer. Ils risqueraient d'abîmer leur fier vaisseau (ou de démontrer leur incompétence).
Peut-on appeler joueurs ceux qui ne conçoivent ce jeu que dans la mesure où, ayant acheté beaucoup de cartes, ils sont presque sûrs de ratatiner l'adversaire. La belle victoire ! Ignominiam judicat gladiator cum inferiore componi, et scit eum sine gloria vinci qui sine periculo vincitur disait déjà Sénèque il y a près de vingt siècles. Sont-ils des joueurs ceux qui craignent que leur adversaire ait des cartes puissantes et qui s'abstiennent courageusement de la moindre hardiesse en ne posant pas de mise ? Poser des cartes les unes après les autres, asséner des coups qui n'auront aucune conséquence, remporter une victoire qui ne tient pas à la qualité du joueur mais à la qualité du jeu, laquelle dépend essentiellement de la mise de fonds, est-ce jouer ? Et qu'on ne me cite pas les échecs ou le go qui se jouent sans mise, le hasard est totalement exclu de ces jeux et les adversaires commencent le jeu dans de strictes conditions d'égalité. Par contre, les jeux où le hasard intervient plus ou moins donnent souvent lieu à un enjeu, exemple le tarot, le bridge…
Enfin, les collectionneurs devraient songer que ces cartes si recherchées aujourd'hui seront assurément oubliées demain si l'intérêt du jeu qui les justifie n'est pas soutenu. Le jour où on ne jouera plus à Magic, ces cartes si rares, ces cartes chéries, pour lesquelles vous avez dépensé des fortunes en temps et en argent, ces cartes auront la même valeur que ces images que vous achetiez à la sortie de l'école primaire. Ce que j'attends avec impatience, c'est qu'au hasard d'un bistrot, d'une salle d'attente, n'importe où, n'importe quand, je rencontre un joueur de Magic inconnu et que nous fassions une ou plusieurs parties, des parties avec mise !
Ce jour-là Magic sera un jeu qui durera, sinon dans quelques mois ce ne sera déjà plus qu'un souvenir. »
Alain Borrel, Paris

Quelle érudition Alain ! Quelle prose également puisque nous avons dû couper ta lettre de moitié. La prochaine fois écris un petit peu plus court !
Thatyon le Moine

Fanzines... ...Clubs & Initiatives

Nouvelles du Front

Loi universelle : A période d'examens, chute du nombre de zines !

Nouveaux

● **Almanach 94**, 12 p., 20 F. Une bonne idée : compiler toutes les manifestations de l'année dans un zine. Malheureusement, il est un peu mince pour le moment. Les auteurs cherchent à prendre contact avec un peu tout le monde, pour « muscler » la prochaine édition. Sébastien Boudaud, 3 rue Le Nôtre, 49300 Cholet.

● **Amalgame** n° 2, 28 p., 10 F, apériodique. Scénarios pour Stormbringer et Warhammer, nouvelle pour Bloodlust, critique de Vampire. Un honnête premier numéro. 558 route de Maltôt, 14111 Louvigny.

● **Bazar** n° 1, 45 p., 25 F, périodicité inconnue. Un excellent début pour ce zine qui se consacrera chaque numéro à un jeu différent. Cette fois, ce n'est que du Warhammer, avec une tonne d'aides de jeu. Patrick Bystry, 40 rue de Lapugny, 69920 Chocques.

● **Dixit** n° 1, 10 p., 1 enveloppe timbrée à 4,40 F + 2 timbres à 2,80 F, bimestriel. JpC Quest exclusivement. Laurent Masson 47-49 rue J.-R. Thorelle, 92340 Bourg-la-Reine.

● **L'écho du chaos** n° 1, 2 p., prix incertain, périodicité inconnue. Fanzine consacré à Mago Macho et Barbares Débiles, un jeu « maison ». Après tout, pourquoi pas ? Eric Vidal, 11 rue G. Stutz, 68510 Rantzwiller.

● **Entropix** n° 1, 46 p., 24 F, semestriel ?. Simulacres (les croisades), Bitume et... Amirauté. Un bon début. Alain Severac, 695 avenue Mazenod n° 32 (?), 13100 Aix-en-Provence.

● **Jeu d'rôle** n° 1, 33 p., 15 F, apériodique. Beaucoup de choses en vrac, dont un scénario Warhammer plein de couloirs et de pièges, du JRTM, un scénario AdC. Inégal. Gollum & Co, 29 allée du Bosquet, 77200 Torcy.

● **La loi de la jungle** n° 1 à 3, 8 p. chaque, 10 F, bimensuel ?. Formule Dé à Aix-en-Provence. Amusant à lire, mais je n'ai pas l'adresse...

● **Makiavel** n° 1, 28 p., 30 F, apériodique. Zine de JpC. Comme toujours, je nage complètement... Xavier Hygounenc, 82 rue de l'Egalité, 93260 Les Lilas.

● **Le vent du temps** n° 1, 46 p., 15 F, trimestriel. Un gros dossier Nephilim, avec des métamorphes en pagaille, mais aussi du Bloodlust, Paorn, Shadowrun, Magna Veritas... Olivier Grima, 9-11 route de Rochefort, 17200 St-Sulpice de Royan.

Anciens

● **Le Bulletin des B'Rhumes** nous revient après une longue absence ! La qualité est au rendez-vous, avec plein de petits articles sympas sur un peu tous les sujets. Rappel d'adresse : ASBL B'Rhumes de Cerveau, BP 70 1210 Bruxelles, Belgique.

● **Blindage** n° 4, 3 p., 4 timbres/3 numéros, périodicité non précisée. Sur le JpC Battletech/Mecatech, relativement hermétique pour les non-initiés.

● **Cent prétentions** n° 3, 12 p., 10 F, apériodique. Un bon et gros scénario Mega 3 et un peu de Bloodlust pour faire bonne mesure. Pas mal du tout...

● **Contes de l'irréel** n° 2, 10 p. A5, prix inconnu, bimestriel ?. Grandeur nature dans la région de Lyon. Ça a l'air intéressant...

● **Errare Demonicum Est** n° 1, 20 F + 3 timbres, trimestriel. Star Wars, Warhammer et un gros scénario Hawkmoon tout à fait sympathique... Décidément un bon zine.

● **Fumble** n° 26 à 29, une vingtaine de pages chaque, 1 $ canadien chaque (+ port), mensuel. Nouvelles, récits de parties et aides de jeu composent un sommaire très agréable.

● **Holobar Soir** n° 7, 49 p., 20 F, apériodique. Où il est question de toutes sortes de créatures abjectes, tentaculaires et dont le nom contient les lettres « Cth »... dans le cadre d'un monde d'AD&D, et sans autre rapport avec Lovecraft ! J'ai préféré les articles sur l'équivalent local des Celtes.

Coup de projecteur sur...

● **La lettre de Nosferatu** n° 1 et 2, 2 p. chaque, 1 enveloppe timbrée, périodicité « spéciale ». Oh la bonne idée ! Un peu sur le principe du Bulletin des B'Rhumes, avec des articles variés du genre « Vandalisme à Arhkam », dans l'ambiance fantastique. Conseillée aux MJ de Cthulhu, Nephilim, Chill, etc. Loïc Berche, 192 rue Jean Jaurés, 60280 Margny-lès-Compiègne.

● **Galaad** n° 7, 34 p., 5 FS/20 FF, apériodique. Un gros dossier Stormbringer (très intéressant), un peu de Warhammer et de Stella Inquisitorus... et des annonces de manifestations datées d'octobre 93 !

● **GNews** n° 5 et 6, 2 p., un timbre/numéro. Rien que du GN, avec des conseils, des adresses, des débats. Ça fait plaisir de voir quelqu'un essayer de faire bouger ce milieu, il en a besoin ! Alain Borrel, 49 rue de Chine, 75020 Paris.

● **Jeux de nains, jeux de vilains** n° 1, 80 p., 30 F, trimestriel. Version définitive du « n° 1 » dont je vous parlais dans le numéro précédent, et qui n'était en fait qu'un « brouillon ». Le contenu est tout ce qu'il y a d'estimable, avec des créatures, des pièges, des objets magiques, une classe de personnage, un gros scénario plein de couloirs à explorer...

● **Lune Rouge** n° 4, 45 p., 30 F, apériodique. Leur jeu de plateau en encart s'appelle « Alien et les garçons ». Rien que pour ça, ils ont toute ma sympathie... Egalement des scénarios (Hawkmoon, Cyberpunk, Bloodlust). Tiens, un petit rappel d'adresse : Nicolas Chervreux, 7 les Noisetiers, 38880 Biviers.

● **Pêcheurs de lune** n° 10, 16 p., prix imprécis, périodicité brumeuse. Toujours aussi sympa si vous jouez à Hurlements.

● **Réalités** n° 9, 30 p., 4 FS/16 FF. Un fanzine de GNistes suisses, précieux si vous êtes de là-bas et que vous voulez vous lancer dans le GN. C'est aussi le premier zine que je reçois à être livré avec préservatif...

● **Scène à Rio** n° 4, 46 p., 25 F, périodicité non précisée. Une jolie couverture, mais un contenu un peu léger, d'où émerge tout de même une étude sur Ambre (les romans) et un scénario Toon.

● **Warp** 9 n° 2, 71 p., 45 F, trimestriel. Si vous aimez Star Trek - Next Generation et que vous jouiez dans cet univers, ce zine est pour vous ! ■

Tristan Lhomme

A propos des adresses des zines

Faute de place, il m'est impossible de redonner toutes les adresses dans chaque numéro. Vous trouverez donc celles des nouveaux venus, plus celles des anciens qui viennent de déménager ou de refaire surface après quelques mois ou années d'absence (plus, de temps en temps, un cas flagrant de favoritisme, si le numéro en question me paraît particulièrement intéressant pour une raison ou une autre). En ce qui concerne les autres zines, je ne peux que vous conseiller de consulter le minitel (3615 Casus, Répertoire des zines) ou les anciens numéros de Casus (en remontant en arrière d'une dizaine de CB, vous trouverez ce que vous cherchez). Et cela vous prendra moins de temps que d'écrire à la rédaction...

● **Compiègne**. *Les Indépendants du Jeu et de la Figurine* pratiquent le jeu de rôle, le jeu de guerre avec figurines, le jeu de plateau, ainsi que la peinture de figurine. Ils se réunissent dans la salle annexe 1 de l'hôtel de ville de Compiègne, les trois premiers samedis de chaque mois, de 14 h à 18 h. ✉ : M. François Oudot, 34 rue d'Amiens, 60200 Compiègne.

● **Pont-Sainte-Maxence**. C'est près de Creil, que les trois bonnes fées Anoline, Eidengine et Normoline annoncent la naissance du club *Les joueurs de chimère*, ouvert le samedi, de 14 h à 21 h. ✆ : Eric au (16) 44.71.84.48 après 19 h.

Magic, quand tu nous tiens !

● **Arcanum Magicæ** est une association qui se propose de regrouper des joueurs de *Magic™ : The Gathering* en un grand tournoi permanent appelé tournoi des Grands Maîtres. Chaque participant reçoit une carte spéciale sur laquelle il note ses rencontres avec les autres membre de l'Arcanum Magicæ. Au gré de leurs résultats, les joueurs passeront les différents stades : Etudiant, Magister, Grand Maître puis Archmage. Plusieurs joueurs peuvent se rassembler au sein d'une même Arcane. Bref, c'est un lien entre les joueurs de *Magic*, qui pourront aussi recevoir le fanzine *Arcanum Magicæ* (6 n° par an). Informations complémentaires contre une enveloppe timbrée à Arcanum Magicæ, 53 avenue Galliéni, 92400 Courbevoie.

● **Arena** est une association dont le but est d'encourager les tournois de *Magic™ : The Gathering*. Elle aide à l'organisation des tournois et propose un classement national de tous les joueurs de *Magic* participant à des tournois agréés. Vous pouvez la contacter pour résoudre des problèmes d'organisation, de règles, etc. De plus, Arena organise elle-même la coupe de France de *Magic*, les championnats de France et les masters. Cette année, début août, une superfinale permettra à son vainqueur d'aller affronter les meilleurs joueurs américains à la Gen Con (infos complémentaires dans notre page Calendrier). Informations complémentaires contre une enveloppe timbrée à Arena, 53 avenue Galliéni, 92400 Courbevoie.

BOUTIQUE

● **Villeneuve-sur-Lot**. La boutique *La Dhan de Mède* a ouvert ses portes et vous attend au 6 rue du général Blanac, du mardi au samedi, de 9 à 19h. ✆ : (16) 53.36.76.77. De plus, l'association de jeu de rôle *Erevorn* y a également ses quartiers. ■

Tous les zines sur 36 15 Casus (Répertoire des zines)

Minitel

En attendant le grand bouleversement que 3615 CASUS vous réserve pour la rentrée (maintenant, c'est sûr !), pourquoi ne pas profiter de vos vacances pour rencontrer les joueurs qui rôdent dans vos contrées d'exil touristique...

Sea, games & sun

Marre, marre, marre et re-marre

Perdu dans une région trop hospitalière, vous en avez marre de passer votre journée à bronzer/cancériser sur une plage malodorante et noire de monde ? Vous avez lu tous les livres et la chair est triste ? Vous hésitez entre devenir le Tolstoï de Garges-les-Gonesse ou vous entraîner pour briguer le titre de plus grand champion de yo-yo que la terre ait porté ?... Plutôt que de vous ennuyer bêtement, pourquoi ne pas JOUER ? Contrairement à certaines rumeurs, tous les clubs ne ferment pas leurs portes en été, loin s'en faut. Certains profitent même de la saison pour s'adonner frénétiquement à des activités qui, comme les semi-réels, s'accommodent mieux de cieux cléments. Où que vous soyez en France, vous pouvez trouver des joueurs qui seront heureux de vous accueillir au sein de leurs cercles ludiques. Pour les rencontrer, il vous suffit de consulter 3615 Casus... « Ah oui, et où je vais trouver un minitel dans le coin perdu où je me trouve ? » me direz-vous avec un certain à-propos. La réponse est simple : « A la Poste la plus proche, bien sûr ! » Le fait que vous n'ayez pas pu emporter votre compagnon télématique en vacances n'est en effet pas un handicap, les postiers peuvent mettre à votre disposition ses petits frères.

Morfundus, le vacancier nécromant, cherche âmes perdues désespérément

Ca-y-est !, vous êtes devant un minitel branché. Vous vous êtes connecté sur 3615 Casus. La machine n'a pas explosé et les Daleks ne semblent pas sur le point d'attaquer. Parfait. Bon, maintenant que faire ? Eh bien, ça dépend de ce que vous cherchez... Si vous êtes plutôt tenté par des grandeur-natures, commencez par la rubrique Calendrier (CAL + Envoi) où vous trouverez toutes les informations communiquées par les clubs organisateurs. Si vous cherchez de simples compagnons de jeu, reportez-vous aux rubriques Partenaires et Clubs des Petites Annonces (PA + Envoi). Vous trouverez des numéros de téléphone qui vous permettront d'entrer rapidement en contact avec des joueurs en tous genres. Enfin, n'hésitez pas à passer un petit coup de fil aux clubs des environs. Leurs coordonnées sont dans notre Annuaire des clubs (CLU + Envoi). Un conseil : lorsque vous remplirez la fiche de consultation, ne remplissez que les lignes correspondant au type de jeu (ex. : code 01 pour les jeux de rôle) et au département (ex. : 01 pour l'Ain... ben oui), cela suffit largement. Bonne quête !

Magic : The Gathering (LUD + Envoi)

Les joueurs de *Magic* qui fréquentent assidûment 3615 Casus le savent : Didier Monin sait tout ! Didier Monin ? C'est un vrai spécialiste du jeu de Wizards of the Coast, qui se cache modestement derrière le pseudonyme Arcanum, nom d'une association qu'il anime. Joueur émérite, il passe ses nuits sur Internet, le réseau mondial de communication informatique, où il glane pour vous tout ce qui se dit aux États-Unis sur le jeu de cartes le plus passionnant de ces dernières années. Vous vous interrogez sur un point de règle ? Vous avez des doutes sur le sens d'une carte ? Vous voulez participer à un championnat ? Contactez Didier en tapant LUD + Envoi. Et pensez à lui poser des questions sur *Arcanum Magicae* et *Arena*, les deux structures françaises qui se consacrent à *Magic* ! ■

ÉCHOS DES MURS

L'Affaire Témoin n° 1

Les connectés de Casus n'ont pas aimé – mais alors pas du tout – l'entreprise de désinformation dans laquelle s'est lancée TF1 par le biais du Témoin n° 1 du 30 mai dernier. Voici quelques réflexions recueillies sur le mur « Jeux de Rôle » (JdR + Envoi) parmi les premières réactions qui ont suivi l'émission...

« Je ne veux pas jeter la pierre sur quelqu'un qui souffre de la perte de son fils, mais ce n'est pas une raison de dire n'importe quoi !... Il y a longtemps, Pradel avait déjà cassé le jeu de rôle dans Perdu de vue... » *Terisonen*

« Que dire de plus sur la mauvaise presse qu'a le jeu de rôle ? Enfin, quand je vois que certains se prennent pour des Elfes, d'autres pour des Nains et d'autres encore pour des hybrides mutants, on se demande pourquoi les médias nous trouvent bizarres... » *Delirium (être humain)*

« Ben voilà, il manquait plus que ça... Il existe des tas de raisons de se suicider qui n'ont rien à voir avec le jeu de rôle. » *Manthexes*

« Alors, comme ça, Tonton Pradel a décidé de se payer le jeu de rôle ? Je crois rêver. Ils veulent tout nous couper ! Il se trouve justement qu'aujourd'hui mon sujet de rédac' était : Que pensez-vous du malaise des jeunes ? (cela faisait, je suppose, référence à l'affaire du C.I.P. et du C.S.A. qui avait décidé de censurer une émission de radio qui traite des problèmes des jeunes tels la drogue, le suicide, le sida et le sexe)... J'ai dit que les problèmes étaient surtout liés au mal d'expression des jeunes (A qui parler ? Quand je pense que mon prof d'histoire nous dit : « Si vous avez des problèmes... ma porte est grande ouverte. » Comme personne ne vient la voir, elle se dit sûrement que notre classe va bien)... Il ne reste plus beaucoup d'activités pour exprimer ses sentiments... Le jeu de rôle nous est nécessaire comme les oiseaux ont besoin de voler... Eh bien non, ils jugent que ce n'est pas bon pour nous, alors, bien, faisons ce qu'ils disent. Restons à faire nos devoirs, n'allons pas au ciné avec des filles... et parlons de nos problèmes à nos profs. Où allons-nous ? Ont-ils déjà été jeunes un jour ??? » *A. Nonyme.*

« Comme vous le savez tous maintenant, le jeu de rôle est une pratique suicidaire (cf. Jacques Pradel). Il se trouve, pour ma part, qu'il m'a justement évité une dérive maniaco-dépressive après la mort de celle que je considérais à l'époque comme l'élue de mon cœur... Envoyez tous comme moi une lettre à Témoin n° 1 en indiquant ce que le jeu de rôle vous a apporté. Et, s'il vous plaît, pas de délire dans ces lettres (n'apportez pas d'eau à leur moulin)... L'adresse ? Témoin n° 1, TF1 Le Levant, 1, quai du Point du Jour, 92656 Boulogne Cedex. » *Aëllan*

« ... Je tiens à rectifier ce que disait le psy. Il a raison : le jeu de rôle peut être dangereux... (les parents devraient en discuter, apprendre à connaître et jouer)... Il faut continuer, faire attention et réfléchir. » *A. Nonyme*

« ... Je m'attendais à pire : tout ce qui a été dit (dans l'émission) m'a semblé exact, sauf que... le psy semble réserver le jeu de rôle aux abrutis incompris que sont les jeunes. Mais, m... on n'est pas des êtres bizarres !... Qu'un mec soit dingue de jeu de rôle au point de ne vivre que par lui... OK. Mais ne venez pas blâmer le jeu, car s'il était faible mentalement, ce jeune homme aurait pu se tuer pour avoir perdu une partie de foot... Des gens à problèmes psycho, il y en a partout. Et le jeu de rôle, comme bien des choses, peut servir de catalyseur à leur angoisse pour finir par les tuer... » *A. Nonyme*

« Une fois de plus, nous voici confrontés à l'ignorance et à la bêtise... Les propos de monsieur Pradel et de ses invités sont dangereux dans le sens où ils réduisent notre passion au rang d'exutoire glauque dans lequel se réfugient des faibles d'esprit... » *Elearith*

« ... Ce que j'ai vu hier soir m'a effrayé... Il est plus que temps que le jeu de rôle ait enfin le droit de s'exprimer, s'il ne veut pas croître dans un ghetto de marginalité qui entraînera irrémédiablement sa perte... Je ne suis pas névrosé, je ne suis pas suicidaire, je n'adore pas le Démon et je sais encore faire la différence entre le monde réel et celui où, parfois, je m'échappe !... Au travail, rôlistes ! Réagissons ! » *A. Nonyme.*

« (A propos de Jacques Pradel) Quel PNJ idéal pour tout MJ en mal d'exutoire à la haine de ses joueurs ! Et puis, le gourou-psychanalyste de service ferait un parfait grand prêtre du dieu Serpent dans un film de Conan, non ?... » *Falarnor*

CASUS BELLI n° 82 août-septembre 1994. Publié par Excelsior Publications, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75015 Paris - Tél. : (1) 46.48.48.48. Fax : (1) 46.48.49.88. Périodicité : bimestrielle. Dépôt légal : 3e trimestre 1994. n° 8600977. Commission paritaire n° 63.264. Excelsior Publications S.A., capital social : 11.100.000 F, durée 99 ans. Principaux associés : M. Jacques Dupuy, Mlle Yveline Dupuy, M. Paul Dupuy.

DIRECTION-ADMINISTRATION. Président-directeur général : Paul Dupuy. Directeur général : Jean-Pierre Beauvalet. Directeur général adjoint : François Fahys. Directeur de la publication : Paul Dupuy. Directeur financier : Jacques Béhar. Directrice marketing et commercial : Marie-Hélène Arbus. Directeur des études : Roger Goldberger. Directrice commercial publicité : Patricia Brault. Directeur du département télématique : Michel Brassinne. Directeur de la fabrication : Pascal Rémy.

RÉDACTION. Rédacteur en chef : Didier Guiserix. Rédacteur en chef adjoint stagiaire : Pierre Rosenthal. Coordination wargame : Laurent Henninger. Coordination minitel : Jean Balczesak. Secrétaire de rédaction : Agnès Pernelle. Maquette : Jean-Marie Noël assisté de Gregory Clarisse. Secrétariat : Valérie Tourre. Illustrateurs : Rolland Barthélémy, Olivier Bédué, Bruno Bellamy, Bernard Bittler, Christian Casoni, Cyrille Daujean, Didier Guiserix, Eric Puech, Thierry Ségur.

SERVICES COMMERCIAUX. Directeur marketing et commercial adjoint, directeur des ventes : Jean-Charles Guérault. Chef de produit marketing : Capucine Thévenoux. Chef de produit marketing direct : Brigitte Crouzat et Véronique Ladrette. Chef de produit ventes : Bernadette Cribier. Abonnements : Patrick Sarradeil. Commande des anciens numéros et reliures : Chantal Poirier au (1) 46.48.47.18. Réassorts et modifications : Terminal E 91. Téléphone Vert : 05.43.42.08 (réservé aux dépositaires de presse). Relations extérieures : Valérie Lahanque. Tél. : (1) 46.48.48.26.

PUBLICITÉ. Isabelle Blanchard, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75015 Paris. Tél. : (1) 46.48.49.71.

ABONNEMENTS. Relations clientèle abonnés : par téléphone au (1) 46.48.47.08 de 9 h à 12 h ; par courrier à Service abonnements, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75503 Paris Cedex 15. Tarif France métropolitaine : 175 F, 6 numéros par an. Tarif Canada : 36 $CA, contactez Periodica Inc., C.P. 444, Outremont, Québec, Canada H2V 4R6. Tarif Suisse : 53,5 FS, contactez Naville, Case postale 1211, Genève 1, Suisse.

A propos des jeux cités en référence dans nos scénarios : JRTM est édité en français sous licence ICE par Hexagonal, Chill est édité en français sous licence Mayfair Games par Oriflam, Warhammer JdRF est édité en français sous licence Games Workshop par Descartes Éditeur, Toon est édité en français sous licence Steve Jackson Games par Halloween Concept.
La rédaction n'est pas responsable des manuscrits ou des dessins non sollicités. De tels documents ne sont pas retournés.

Casus Belli est réalisé sur Macintosh, à l'aide des logiciels Nisus, Quark Xpress, Aldus Freehand, Adobe Illustrator et Adobe Photoshop. Flashage/Photogravure Dawant. Tél. : (1) 40.27.59.59. Imprimeries SAIT- Tél. : (1) 30.50.40.90 et SIEP - Tél. : (1) 60.69.56.16.